PC-AMIGA-C64-SEGA-NINTENDO-SONY

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VII. évfolyam, 11. szám, 1996. november

TÚLÜTÉS

Minden vetélytársát letaglózza az NHL '97

ARCHIMEDIAN DYNASTY
RALLY CHAMPIONSHIP
WIPEOUT 2097
TUNNEL B1
HARDLINE
FIFA '97

PÁRVIADAL

A ringben a TEKKEN 2, a TOSHINDEN 2 és a STAR GLADIATOR

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad	17999
SNES DONKEY KONG SET:	
SNES alapgép + 1 control pad + Dokney Kong kazetta	26999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V	9900	PUSH OVER	3500
JAMES BOND JR	7900	THE UNTOUCHABLES	5900
KENDO RAGE	5900	X KALIBER 2097	8900

PAL CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	11900	NINJA WARRIORS	11900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	PARODIUS	6900
BIG SKY TROOPER	11900	PITFALL	7900
BOOGERMAN	12900	POP AND TWINBEE	6900
BRUTAL	9900	PORKY PIGS	12900
CAPTAIN COMMANDO	9900	REAL MONSTERS	9900
CHESSMASTER	6900	REVOLUTION X	12900
DAFFY DUCK M.MISSION	12900	SEAQUEST DSV	11900
DEEP SPACE 9	13900	SEPARATION ANXIETY	12900
DEMONS CREST	9900	SMASH TENNIS	8900
DIRT RACER	11900	SMURFS 2	HIVJ
DONKEY KONG COUNT.	12900	SPAWN	11900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	STARWING	7900
FIREMEN	7900	SUP.MARIO KART	7900
GHOUL PATROL	7900	SUP.MARIO WORLD 2	12900
HAGANE	7900	SUPER BATTLE TANK 2	9900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER BC KID	10900
JUSTICE LEAGUE	12900	SUPER MARIO ALLSTARS	9900
KIRBY S DREAM COURSE	11900	SUPER MARIO WORLD	7900
KIRBY S GHOST TRAP	6900	SUPER TURRICAN 2	12900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TIMECOP	12900
LOST VIKINGS	9900	TINY TOON BUSTER L.	6900
MAGICAL QUEST	7900	TOY STORY	14900
MEGA MAN X	6900	URBAN STRIKE	12900
MEGA MAN X 3	12900	WEAPONLORD	12900
MICRO MACHINES	8900	WILD GUNS	9900
MICRO MACHINES 2	11900	WORMS	12900
NHL 96	11900	ZOMBIES ATE MY NEIG.	7900

GAME GEAR

HARDWARE

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék	HÍVJ !

JÁTÉKOK

BATMAN AND ROBIN	7900	OUT RUN	3900
BEAVIS & BUTTHEAD	3900	POWER DRIVE	7900
CHAKAN	4900	PRIMAL RAGE	7900
CHESS MASTER	3900	SONIC DRIFT RACEE	7900
DRACULA	5900	SONIC SPINBALL	7900
F1	8900	SPACE HARRIER	5900
FATAL FURY SPECIAL ED.	8900	STARGATE	3900
GEARWORKS	4900	VR TROOPER	7900
MEGA MAN	7900	WIZARD PINBALL	8900
MICKEY MOUSE	7500	WWF RAW	5900

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB alapgép játék nélkül	11999.-

JÁTÉKOK

ALIEN 3	5900	NBA ALL STARS	5900
ANIMANIACS	6900	NIGEL MANSELL	6900
ASTERIX	6900	OBELIX	6900
BC KID 2	5900	PINBALL FANTASIES	5900
BOMBERMAN	6900	PINBALL MANIA	5900
BUBSY II	6900	PINOCCHIO	6900
BUGS BUNNY	6900	PUNISHER	4900
BURAI FIGHTER	2900	RACE DAYS	6900
CASTLEVANIA	4900	REVENGE OF GATOR	3900
DONKEY KONG LAND	7900	ROGER RABBIT	4900
DOUBBLE DRAGON	3900	STREET FIGHTER 2	6900
DUCK TALES	4900	SUPER BATTLE TANK	6900
EARTHWORM JIM	7900	SUPER MARIO LAND 2	6900
FIST OF NORTHSTAR	5900	SUPER MARIO LAND 3	6900
GAUNTLET II	3900	TARZAN	6900
GOLF	2900	TAZMANIA	4900
HOOK	4900	TEENAGE M. H. TURTLES	6900
IRON MAN XO	6900	TENNIS	3900
KILLER INSTINCT	7900	TESSERAE	3900
KIRBY DREAM LAND	6900	TETRIS 2	5900
KIRBY S DREAM LAND 2	6900	TOYSTORY	7900
KIRBY S PINBALL LAND	5900	WATERWORLD	6900
MARIO PICROSS	5900	WORMS	7900
MONSTER MAX	6900	WRESTLING	2900
MORTAL KOMBAT III	6900	WWF RAW	5900

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad	19999.-

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	OTTIFANTS	8900
ALIEN SOLDIER	9900	OUTRUN 2019	5900
ANIMANIACS	9900	OUTRUNNERS	5900
ASTERIX POW. OF GODS	9900	PAPERBOY	7900
BATMAN AND ROBIN	12900	PIRATES OF DARK WAT.	6900
BATMAN RETURNS	4900	PITFALL	7900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	POCAHONTAS	12900
BIG HURT BASEBALL	7900	PRIMAL RAGE	11900
BONANZA BROS	5900	PROBOTECTOR	9900
BUBBLE &SQUEAK	6900	PUNISHER	9900
CAPTAIN AMERICA	4900	RED ZONE	6900
COMIX ZONE	9900	REN STIMPY	5900
CUTHTROAT ISLAND	9900	REVOLUTION X	9900
DEEP SPACE 9	12900	RISTAR	9900
DESERT STRIKE	6900	ROAD RASH II	5900
DRAGON	9900	ROLO	5900
DRAGON S REVENGE	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DYNAMITE HEADY	9900	SEA QUEST	7900
ETERNAL CHAMPIONS	7900	SEPARATION ANXIETY	11900
EX MUTANTS	6900	SHADOW DANCER	5900
EXO SQUAD	11900	SHADOW OF BEAST II	4900
GENERAL CHAOS	5900	SHINING FORCE II	9900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SKELETON KREW	7900
GREENDOG	4900	SMURFS	9900
INCREDIBLE HULK	6900	SMURFS 2	HIVJ
IZZY S QUEST	11900	SPARKSTER	9900
JAMES BOND 007	4900	SPEEDY GONZALES	9900
JAMES POND II	5900	SPOT GOES TO HW.	12900
JUDGE DREDD	11900	STORY OF THOR	11900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	SUPER SKIDMARKS	11900
KLAX	4900	SUPER STREET FIGHT. 2	12900
LANDSTALKER	8900	SUPER WRESTLE MANIA	4900
LIGHT CRUSADER	12900	TAZ MANIA	7900
LOTUS TURBO CHALL.	5900	TAZMANIA 2	9900
MARSUPILAMI	11900	THOMAS TANK ENGINE	7900
MEGA BOMBERMAN	7900	TOUGHMAN BOXING	6900
MEGA MAN WILLY WARS	11900	TRUE LIES	9900
MEGA SWIV	7900	VECTORMAN	11900
MERCS	4900	VIEWPOINT	9900
MS PACMAN	7900	VIRTUAL BART	5900
NBA LIVE 96	12900	VR TROOPER	11900
NFL QUATERBACK 96	7900	WARLOCK	6900
NHL 96 HOCKEY	11900	WORMS	9900
NHL 97	12900	WWF ROYAL RUMBLE	4900
OLYMPIC SUM. GAMES	9900	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900

MASTER SYSTEM

JÁTÉKOK

BANK PANIC	3900	RESCUE MISSION	3900
CHOPLIFTER	3900	SHINOBI	3900
CYBORG HUNTER	2900	SONIC	3900
DICK TRACY	2900	SPECIAL CRIMINAL INV.	3900
DOUBLE HAWK	3900	SPEEDY GONZALES	5900
DRAGON CRYSTAL	2900	SPY VS SPY	2900
ECCO THE DOLPHIN	5900	STREETS OF RAGE	4900
FANTASY ZONE	2900	STRIDER	2900
FLASH	3900	TEDDY BOY	2900
GOLDEN AXE	3900	THE NINJA	2900
KUNGFU KID	2900	TRANSBOT	2900
OPERATION WOLF	3900	WANTED	3900
PARLOUR GAMES	2900	WONDERBOY III	3900
PRINCE OF PERSIA	5900	WORLD SOCCER	4900
R-TYPE	3900		

CD 32

JÁTÉKOK

AKIRA	3999	LAST NINJA III	999
ALFRED CHICKEN	2999	LOTUS TURBO CHALL .	4999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	MICROCOSM	7999
BATTLE TOADS	3999	MYTH	2999
BUBBA AND STIX	4999	NIGEL MANS.WORLD CH.	4999
CHUCK ROCK	3999	PREMIERE	3999
CHUCK ROCK II	2999	PROJECT X & F17	3999
D GENERATION	3999	SPERIS LEGACY	4999
DEEPCORE	2999	STRIKER	4999
DISPOSABLE HERO	2999	SUPER METHANE BROTH.	2999
DRAGON STONE	3999	SUPER PUTTY	1999
FIELDS OF GLORY	5999	SUPERFROG	2999
FIRE AND ICE	3999	SURF NINJAS	999
FLY HARDER	2999	TOP GEAR 2	2999
FURY OF THE FURIES	3999	TROLLS	999
HUMANS	3999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
INTER KARATE +	999	UNIVERSE	3999
JUNGLE STRIKE	4999		

AMIGA

JÁTÉKOK

BANSHEE-A1200	4999	MICROPROSE GOLF	3999
BLACKCRYPT	2999	OUT TO LUNCH	2999
BLUE ANGELS	1499	PINBALL MANIA AGA	3999
BOB S BAD DAY	1999	PLAN 9 FROM OUTER S.	1999
BRIAN THE LION-A1200	3999	PREMIER MAN.3 MULTI E.	2999
DARKSEED	3999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
DENNIS AGA	2999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DISPOSABLE HERO	2999	RVF HONDA	1999
DUNE	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
EUROPEAN CHAMPIONS	2999	SEEK AND DESTROY	3999
F117A	4999	SENSIBLE GOLF	5999
FIELDS OF GLORY	3999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
FOOTBALL GLORY	2999	SPERIS LEGACY AGA	4999
GLOOM AGA	3999	SUBWAR 2050 AGA	2999
INDY HEAT	1999	SUPER SKIDMARKS	3999
KICK OFF 3 AGA	2999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
KILLING GROUNDS AGA	6999	SYNDICATE	3999
LAST BATTLE	2999	TREASURES OF S.F.	3499
LEGACY OF SORASIL	4999	VIZ	999
LION KING AGA	4999	XTREME RACING	3999
MENACE	999		

C64

KAZETTÁK

ACROJET	699	MYTH	699
ALIEN 3	999	NIGHTSHIFT	299
ARMALYTE	699	NINJA RABBITS	699
BADLANDS	699	OUTRUN	699
BLUE BARON	699	OUTRUN EUROPA	699
CALIFORNIA GAMES	699	PIRATES	999
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	Q10 TANK BUSTER	699
CONTINENTAL CIRCUS	699	QUEDEX	299
CRACKDOWN	699	RICK DANGEROUS 2	299
DELTA	299	ROBOCOD	299
DOUBLE DRAGON	699	RODLAND	699
DRAGONS OF FLAME	699	SILKWORM	699
F1 TORNADO	699	SKATIN USA	699
FLIMBO S QUEST	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
FORGOTTEN WORLDS	699	SOLO FLIGHT	699
GAMES WINTER EDITION	699	ST DRAGON	699
GEMINI WINGS	699	STRIDER 2	699
GO FOR GOLD	299	SUMMER CAMP	299
HEROES OF THE LANCE	699	SUPER SCRAMBLE	699
HUNTERS MOON	699	SWIV	699
LAST V8	699	TETRIS ÉS KIKUGI	699
LED STORM	699	TIGER ROAD	699
MC DONALD LAND	999	TITANIC BLINKY	699
MERCS	699	TURBO CHARGE	699
MICROPROSE SOCCER	699	TURRICAN	699
MOONWALKER	299	TUSKER	699
MULTIMIXX I	299	WINTER GAMES	699
MULTIMIXX IV	299		

LEMEZEK

A KASTÉLY	999	MICKEY MOUSE	999
ACTION FIGHTER	699	NARCO POLICE	999
ALIEN 3	999	NEW ZEALAND STORY	999
BAAL	999	NEWCOMER	999
BBURAGO RALLY	999	NO LIMIT	999
BOOM	999	NORTH & SOUTH	999
BUDOKAN	999	OPERATION HORMUZ	499
CAPTAIN FIZZ	999	OPERATION NEPTUN	999
CHUCK ROCK	999	PINK PANTHER	999
COMMANDO II	999	POLE POSITION F1	999
CRAZY CARS 3	999	PREDATOR	999
CREATURES	999	RAMBO 3	999
CREATURES 2	999	RETURN OF THE JEDI	999
DALEK ATTACK	599	ROADRUNNER	999
DARKMAN	999	ROBOCOP	999
DIE HARD	999	ROBOCOP 2	999
DOUBLE DRAGON 3	999	RODLAND	999
DYNASTY WARS	599	RUNNING MAN	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	SHADOW DANCER	999
ENIGMA FORCE	999	SHADOW WARRIOR	999
F16 COMBAT PILOT	999	SHINOBI	999
FACE OFF HOCKEY	999	SKULL & CROSSBONES	999
FERRARI F1 CHALL.	999	STAR WARS	999
FIGHTER BOMBER	999	STEIGAR	499
FINAL FIGHT	999	STREET FIGHTER 2	999
FLIMBO S QUEST	999	STREET ROD	999
FOOTBAL MANAGER 3	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FORT APOCALYPSE	999	SUPER MARIO	999
FOX FIGHTS BACK	999	SWORD OF HONOUR	999
GAZZA 2	999	TEENAGE	
GOLDEN AXE	999	M.NINJA TURT.	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TERMINATOR 2	999
GUNSHIP	999	TEST DRIVE 2	999
HAMMERFIST	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
HUDSON HAWK	799	TIME MACHINE	999
JAMES POND 2	999	TIME SCANNER	999
JAWS	699	TOM & JERRY 2	999
JUDGE DREED	999	TOTAL RECALL	999
LAST NINJA 3	999	TURBO CHARGE	999
LETHAL WEAPON	599	TURBO OUTRUN	999
LICENCE TO KILL	999	TURRICAN II	999
LONG LIFE	999	TUSKER	999
LOTUS ESPRIT	999	USAGI	999
MC DONALD LAND	999	VENDETTA	999
WATER POLO	999	WHO DARES WINS 2	999
WEST BANK	999	ZORRO	999
WHO DARES WINS	999		

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999
AMIGA MOUSE	3999
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999
COMMODORE JOY - II TURBO	2999
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - F15 TALON	19999
PC JOY - FX3000	6999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - NAVIGATOR STICK	6999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - THRUSTMASTER RCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER TQS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION	7999
PC JOY - TORNADO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1499
GAME BOY tölthető elem	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	2499
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION	4999
PSX CONTROL PAD - P100	5999
PSX CONTROL PAD - STATION MASTER	5999
PSX CPNTROL PAD - HYPER PAD	5999
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	1999
PSX memória kártya	6999
PSX összekötő kábel	3999
SATURN CONTROL PAD - ECLIPSE PAD	5999
SATURN CONTROL PAD - HYPER PAD	5999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	1999
SATURN NTSC adapter	7999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999
SNES CONTROL PAD	3499
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SNES SCART + RCA KÁBEL	3999
SNES SFX CONVERTER	4000
SUPER GAME BOY	9999

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	69999.- helyett : 59999
SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD	69999.- helyett : 59999

SOFTWARE

INFORMÁCIÓKÉRT HÍVD A 11-26-415-ÖS TELEFONSZÁMOT

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

Továbbra is kapható a nyolc alapfigura, darabonként mindössze 199 Ft-ért!

AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!



96/10 318,-

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Legújabb akciónk: az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok a Comgame Kft-nél rendelhetők meg.

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEMBŐL!

ISMERTETŐ

LEÍRÁS

MIEGYMÁS

ABC INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/11-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

tart

VII. ÉVFOLYAM, 1

HIND

Az orosz harci helikopter szimulációjából kiderül, hogy az Uralon túl is konyítanak valamit a műszaki tervezéshez. A játék maga pedig szintén mesteri.

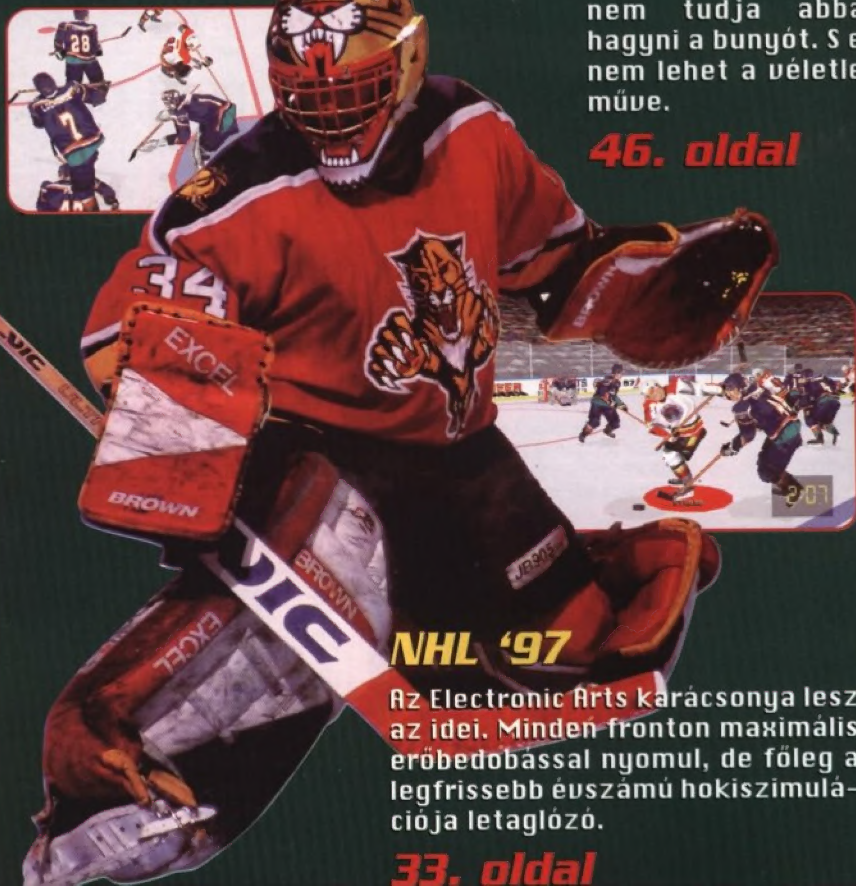
30-31. oldal



STAR GLADIATOR

A játék, ami több, mint aminek első pillantásra látszik. Tesztelőnk napok óta nem tudja abbahagyni a bunyót. S ez nem lehet a véletlen műve.

46. oldal



NHL '97

Az Electronic Arts karácsonya lesz az idei. Minden fronton maximális erőbedobással nyomul, de főleg a legfrissebb évszámú hokiszimulációja letaglózó.

33. oldal

alom 576 KByte
. SZÁM, 1996. NOVEMBER

WIPEOUT 2097

A játék, ami eladta a Sony PlayStationt - mondták a Wipeoutra is annak idején. Ez a megállapitás duplán igaz a napokban megjelent utódra is.

13. oldal







TEKKEN 2

Playstation tulajdonosok figyelem! Felejtsetek el minden verekedős anyagot, és nézzétek meg ezt! Tuti biztos, hogy átgyúrja az akciójátékokról alkotott elképzeléseiteket...

10-11. oldal



AKTUÁLIS

Nem tudom, ki hogy van vele, de én már nagyon várom az év végét. Több okból is: első és legfontosabb, hogy december közepén végre ismét összegyűlhetünk a mára hagyománnyá vált seregszemlén és haveri összeröffenésen, a Computer Karácsonyon, ami a többi hasonló kiállításhoz és vásárhoz viszonyítva mégiscsak barátibb és emberközelibb. Most ismét más helyre költözik, de ezúttal jó cserét sikerült csinálni: az új helyszín sokkal tágasabb, kényelmesebb, és nem a bűzös centrumban található, hanem a Városliget tőszomszédságában - úgyhogy aki barátnővel érkezik, az lazításképpen kiruccanhat a ligetbe egy könnyed smárra is. A tervezett program lapzártakor még nem állt össze, de annyi már bizonyos, hogy nagy lesz a felhajtás körülötte, minden másodpercben történik majd valami és az egész rendezvényt az Internet hálója szövi majd be.

Programilag ez a hónap nagyon jól alakult, világszerte színvonalas produkciók láttak napvilágot. A legnagyobb meglepetést - szerintem - a játékgyártás alsó lépcsőin járó Europress okozta Rally Championship című műremekével, ami jócskán megszorongatja a legnagyobb vetélytársakat is. A nagyobb konzolok (PlayStation és Saturn) végérvényesen átvették a hatalmat a kistesóktól (MegaDrive, SNES), ez utóbbiakra például ebben a hónapban semmi nem érkezett, míg a 32-bites játékgépekre csak úgy özönlenek a jobbnál-jobb újdonságok. Örömömre szolgál, hogy egy amigás játékról is be tudunk számolni, ami ugyan a rút kiskacsát juttatta leginkább az eszünkbe, de legalább említésre méltó volt.

Ennyit mára, s ne feledjétek: találkozunk a Computer Karácsonyon! Figyelmesen olvassátok el a felhívást a 17. oldalon! See ya!

Zolee

ACCLAIM

A filmtörténet egyik legsötétebb hangulatú alkotása volt a '94-ben bemutatott The Crow. Most, hogy a saga második darabja is megjelent a filmvásznon (legalábbis az amerikai mozilátogatók számára), az



ACCLAIM is ráharapott a témára és **THE CROW: CITY OF ANGELS** címmel kiadja a film megjátékosított verzióját. A játék az "interaktív" jelzőt kapta, ami alatt leginkább a 3D-s terepen való teljes mozgásszabadságot kell értenünk - mindenhová bekukkanthatunk, mindent körbejárhatunk. A film legjelentősebb jelenetei és helyszínei elevenednek meg benne és ter-



mészetesen mindenhol gonosztevőkbe botlunk - végtére is akciójátékról van. A bunyó és egyéb harci jelenetek nagyon szépen lesznek kidolgozva: folyamatosan zoomoló, a legjobb rálátási szöget kereső kameraállások segítenek majd a mozdulatok pontos kivitelezésében. Ha el akarom helyezni a már ismert játékok között a produkciót, akkor a Resident Evil és a Fade to Black közé sorolnám. Az RE erőszakossága és sötét hangulata keveredik az FtB látványos kamerakezelésével és látványos grafikai megoldásaival. A játékot jövő év elejére ígérik, s remélhetőleg a film hazai bemutatójával egyidőben meg is jelenik.

PSYGNOSIS

Kemény idők járnak Neo-Bizánc fővárosában, Athanorban. Az atomháború után életben maradtak az antik időket idéző párviadalokkal szórakoztatják egymást - ez a dióhéjba paszírozott alapszituációja a **PSYGNOSIS** gondozásában megjelenő ATHANOR című akciójátéknak. A görög mitológia hősei és antihősei (például Minotaurusz, avagy Hydra) elevenednek meg az öldöklő küzdelmek során. Ellenük küzdhetünk majd meg izomkolosszus em-



bereinkkel, de nemcsak az erőnkre, hanem eszünkre is támaszkodva, ugyanis rengeteg fejtörőt, rejtélyt és puzzle-t is meg kell oldanunk, hogy miénk legyen a végső dicsőség. A több mint 200 helyszínen játszódó cselekény SVGA környezetben, light-sourced, Gouraud-shaded grafikai megoldásokkal kiegészülve pörög. Megjelenése jövő év elejére várható.
Nem kevésbé misztikus alapszorit követ a **SENTIENT** című kreáció, ami a kiadó enyhén beképzelt infója alapján a valaha készített legkomplexebb és legmasszívabb játék lesz. Mire is alapozza mindezt? Egy a Nap felé tartó űrhajón rejtélyes kór üti fel a fejét: az embe-



rek memóriája kihagy, tudatuk átformálódik, agyuk felforr és végül a Sötétség veszi át a hatalmat a hajón. Egy gyilkossággal veszi kezdetét a gyanakvás, ami további véres események után szorongássá, míg végül rettegéssé fajul. Felejtsük el a megszokott RPG-s beidegződéseinket, a szereplők 100 körüli létszámát, a mereven gondolkodó karaktereket! A Sentientben 500 körül mozog majd a megismerhető teremtmények száma, a tulajdonságaikat és véleményüket pedig ogyanolyan gyorsan változtatják, mint ahogy az a valóságban is történne egy vészhelyzet kellős közepén. A gyanakvás és félelem titkokat pattint fel, a rosszindulatú pletykák melegágya, a cselszövés és intrika táptalaja. És ez a kiszámíthatatlanság adja a játék igazi hangulatát. A kidolgozottságra és komplexitásra sem lehet majd egy rossz szavunk sem: SVGA grafika, több mint 200 valósidőben renderelt folyosó, kabin, helyiség, egymással a jelenlétünkben is beszélgető szereplők, stb. És persze a végső képsorok eléréséhez maximális szimulátor-, stratégia-, és RPG-s ismeretek is szükségeltetnek. Már nagyon várjuk. Megjelenésére jövő év elején számíthatunk.

21ST CENTURY E.

Nem fogjátok elhinni, mit ad ki a cég hamarosan. Egy flippert! Aki eltalálta, az bekaphat egy szaloncukrot. Az Amigán méltán nagy sikert elért **SLAMTILT** kerül sorra, immáron a PC-s változat megjelenése van kilátásban. Aki nem látta, annak néhány sorban összefoglalom a lényeget. A produkció 4 táblát foglal magába (Night of the Demon, The Pirate, Ace of Space és Mean Machines), mindegyik önálló tartalommal és jelleggel felruházva. Ami az igazi csemege: több táblán mágneses akadályok és mozgó mecha-



nikus golyóterelők vannak elhelyezve, mindegyik asztal fölött led-kijelzős panel található, amin 3000-nél is több fázisból álló animációk és extra játékok pörögnek, és a 4 golyós multiball sem elfelejtendő. A vizuális perfekciót nem is annyira a táblák kidolgozottsága biztosítja, hanem a 7 féle videómód (SVGA és VGA felbontás többféle nézetből). Az 50 percnyi zenei anyag a már megszokott minőségben zümmög egyenesen a CD-ről. Láthatóan a cég nem unja a banánt, hiszen ehavi számunkban is láthatunk tőlük egy játékot, ami szintén ezt a témát járja

körül. Ők tudják. Ezek szerint még mindig van mit kiaknázni a stílusból. A Slamtilt megjelenése szintén csak jövőre, úgy január táján várható.

MICROPROSE

Nincs túlságosan jól eleresztve újdonságokból a szebb napokat is megélt multinacionális szoftverház. Ugyan a Grand Prix 2 óriási siker lett, és egy darabig kirángatta a céget a kátyúból, de idei másik nagy címük, a **MAGIC: THE GATHERING** megjelenése egyre problémásabbá válik. A szerepjáték-, és kártyarajongók körében igen népszerű játék jogait a kiadó nemcsak a Microprose-nak, hanem az Acclaimnek is eladta, így most ketten fejlesztenek ugyanarra az alapra építve, eléggé megnehezítve egymás dolgát - s persze mindketten a saját változatukra esküsznek. Mi most a Microprose féle változatot vesszük nagyító alá. A kártyajátékot és annak szabályait 100%-osan követő produkcióban az alapszitu a következő: Shandalar földje 5 gonosz varázsló hatalmába került. A mi feladatunk lesz az önkényuralom eltörlése és a béke kivívása. Ellenfeleink a legkülönbözőbb kreatúrákat szabadítják ránk (akik ismerik a kártyajátékot, azoknak ismerősek lesznek a következő nevek): Beastmaster, Vamipre Lord és Shapeshifter. A kártyákon szereplő lények egyébként nemcsak a



Magic sorozatból valók, hanem az Arabian Nights és az Antiquites mondakör néhány szereplője is felbukkan közöttük. Extra ajándékként az originál játékhoz dukál egy pakli is, amiben olyan hősök és antihősök találhatók, amiket normális halandó kártyajátékos még soha nem láthatott. Sőt, a lemezen lesz még egy screen saver is, amin 40 eredeti artwork látható, igen jó minőségben - de csak jövőre.

Ha már szó esett a Grand Prix 2-ről, akkor meg kell említenünk a hozzá passzoló **GRAND PRIX MANAGER 2-t** is, amelynek első változatából közel 100,000 darabot adtak el világszerte, ami ebben a kalózokkal teli világban igen szép számnak mondható. Az új változat igen masszív sikernek ígérkezik, hiszen bonyolultsága, kidolgozottsága és hangulata mérföldekkel megelőzi az elődöt. 10 szezonon keresztül kell egy profi manager bőrébe bújnunk és az autóversenyzéssel kapcsolatos valamennyi teendőt ellátnunk, kezdve a versenyzőkkel



folytatott tárgyalásoktól, a motorszállítókkal, a szponzorokkal, a gumigyártókkal folytatott megbeszéléseken át egészen a díszvacsorák megszervezéséig. A '96-os szezon valamennyi technikai adatával, a legjelentősebb események fotóival és hozzátartozó infókkal, valamennyi versenyző, versenypálya, szonzor és gyártócég statisztikájával feltöltve a GPM2 tényleg óriási érdeklődésre tarthat számot a Forma 1 rajongóinak körében. A játék csak WIN 95-ös felületre készül el, a várható megjelenése - ha a cég szokásához híven az utolsó pillanatban vissza nem szívja - december közepe.

VIRGIN

Láthatóan belejött a világcég az autóversenyek szimulálásába, ismét egy nagy durranást várhatunk az egyébként a Bethesda Softworks fejlesztésében készülő **X-CAR** című műtől. A fejlesztők szerint a játék a precizitás (grafika, hangok) és a játszhatóság (életszerű mozzanatok, újszerű helyszínek) maximálisan megvalósított egyvelege. 16 féle erőgépből választva tudásunkat először a csúcssebességet mérő, speciálisan erre kiképzett félcsőben tesztelhetjük, vagy a kocsi menettulajdonságait tesztpályán is kipróbálhatjuk, és csak ezután vágunk neki a valódi megmérettetésnek. Többféle nézet, jól látható roncsolódások az autón, megmaradó féknyomok az aszfalton, egyszerre akár 15 ellenfél a képernyőn valósidőben animálva - kell-e



ennél több? Azt hiszem minden rajongó szívét megdobogtatja majd. Megjelenése '97 első negyedévében várható.

Újszerű felfogásban fogant a **GRID RUN** című játék, aminek nem is nagyon lehet konkrétan meghatározni a stílusát, inkább csak a jellegét lehet éreztetni: amolyan sci-fi fogócska. Egy mátrixban adott számú zászló van szétszórva, és egyidőben többen (2-4 játékos) ezeknek a zászlóknak a felkutására indul. Aki előbb összegyűjt egy bizonyos mennyiséget, az nyeri a menetet. Ez meg van fűszerezve azzal, hogy ellenfeleinket elgáncsolva elszedhetjük tőlük a begyűjtött zászlócskáikat, illetve akkor nem tudunk zászlót begyűjteni, ha mi vagyunk a fogók, hanem előtte meg kell érintenünk valakit. Így már elég bonyolult, hiszen nemcsak arra kell ügyelnünk, hogy mi gyűjtsük be előbb az adott számú zászlót, hanem hogy azt nehogy valaki más tegye meg előttünk. Egyedül a gép ellen játszva is állati fun, de ketten, osztott képernyő előtt nyomva már ultracool. Nagyon ötletesnek és egyedinek érzem a játékot, végre valami megmozdult az ötletes-



ség terén is, nemcsak a brillírozás és szemfényvesztés a fő cél. (A mellékelt képek a PlayStation verzióból valók, de WIN95 alatt is hasonló minőségre számíthatunk). Megjelenése év végéig valószínű.

REJTVÉNY

Rendhagyó helyre szorult rejtvényünk, de ez ne zavarjon senkit! Múlt havi fejtörőnk megfejtése: a Gearworks, a Star Control és a Fire Fight NEM Philips kiadás. Nyertesünk Bánkúti Tamás/ Balatonlelle. Nyereményét postáztuk.
Ehavi rejtvényünk egy a Troll Képregénytár jóvoltából felajánlott manga rajzfilmért folyik. Kérdés: nevezzetek meg legalább 3 olyan filmet, játékot, könyvet, vagy képregényt, ami manga stílusú.
A megfejtéseket a Troll Képregénytár, 1067 Budapest, Teréz körút 13. címre küldjétek.



Megérkezett a Need for Speed rally változata. Na nem pontosan, de a Rally Championship című játéknak véleményem szerint legalább akkora **átütő sikere** lesz, mint rokonának. Bár a két játéknak valójában az égvilágon semmi köze nincs egymáshoz (már ami a készítőket illeti), látvány szempontjából igen hasonlóak - hasonlóan gyönyörűek.

A RC-ben az angliai RAC rally eseményeit követhetjük, illetve játszhatjuk végig. Huszonnyolc, változó nehézségű és hosszú pályát kell teljesítenünk hóban, fagyban, esőben, ködben, reggel és este, erdőben, sziklák közt, aszfalton, murván, havon és sárban. Közben **karban kell tartanunk autónkat,** valamint a pályák előtt finoman a szakaszhoz kell hangolnunk a kocsi minden porcikáját, a felfüggesztéseket, magasságot, a váltóáttételeket, a gumi típusát, és így tovább. Ez már csak elég izgalmas, nem?

AZ IZGALOM A TETŐFOKÁRA HÁG

A játékban többféle versenyzési mód közül választhatunk. A legelső és természetesen a legösszetettebb a **bajnokság**, melyben élesben, vérre megy a játék. Négy körben kell teljesítenünk a **huszonnyolc szakaszt**, melybe néhány szervizlehetőség van iktatva, amikor lestrapált autónkat kicsit helyrepofozhatjuk. Az egyes szakaszok előtt **beállíthatjuk autónkat,** hogy optimálisan viselkedjen a szakaszon. A másik lehetőség az "**Arcade**" választása, amelyben összesen négy nehézségi szinten kell teljesítenünk a pályákat. Itt nincs beállításokra lehetőségünk, autónk automatikusan a legoptimálisabbra tuningolva indul útnak. A pályákon időmérő kapuk vannak elhelyezve, ahol áthaladva kapunk még egy kis "haladékot" a következő kapuig való eléréshez és a pálya teljesítéséhez. Akkor nyerünk, ha az összes pályát teljesítjük anélkül, hogy egyszer is kifutnánk az időből. Természetesen a négy nehézségi szinten egyre nehezebb és hosszabb pályákat kell teljesítenünk. A harmadik lehetőség az **egyes pályákon való versenyzés,** ahol előzőleg beállíthatjuk az út szélességét, az időjárást, valamint azt, hogy legyenek-e ellenfelek, és a szakasz előtt behangolhatjuk-e kocsinkat, vagy ez automatikusan történjen, amikor nem feltétlenül a legmegfelelőbbek lesznek a paraméterek. Az utolsó lehetőség az **időfutam,** amikor csak a szakasz előtti beállítást kapcsolhatjuk ki és be. Az út szélessége itt normálra van állítva, ellenfelünk csak az óra.

KÜLÖNBÖZŐ BEÁLLÍTÁSOK

A játék elején a grafikai (képernyőméret, felbontás, látótávolság, füst- és por-effektek, visszapillantó tükör, fordulatszámmérő ki és bekapcsolása) és zenei beállítások (hangerők, a verseny alatt szóló CD zene) mellett egyebeket is finomíthatunk. Beállíthatjuk, hogy amikor egyéni versenyeken indulunk, legyen-e előtte finomhangolás, menet közben **autónkat érhetik-e sérülések** (amelyek ronthatják teljesítményét), legyenek-e "ellenséges" autók, azoknak milyen legyen az intelligenciája, állandó vagy változó időjárás mellett vezessünk-e, valamint azt, hogy milyen széles legyen az út (ennyiben ki is merül a nehézségi szint beállítása). Ha bajnokságot játszunk, a különböző nehézségi szinteket nem állíthatjuk, tehát változik az időjárás és a napszak, valamint az út szélessége.

A versenyeknek összesen **hatféle autóval** vághatunk neki. A legerősebb a Subaru Impreza Turbo, 300 lóerős, 4WD hatsebességes autó, mely a tavalyi győztes autó, tehát ennek megfelelően a legesélyesebb. A következő a Ford Escort RS Cosworth 4WD, a maga 300 lóerejével, mely ezek szerint szintén nem esélytelen. Választható a Renault Maxi Mégane, mely hét sebességes, elsőkerékhajtású, teljesítményéről



Szinte hihetetlen, de igaz: nem elég, hogy őrületes sebességű a szimuláció, de az ablaktörlők is dolgoznak közben.

Ebben a ramaty időben még a kutyáját sem zavarja ki az ember, nemhogy száguldozzon.

Rally Championship





NEM KELL VILÁGHÍRŰNEK LE... HOGY VILÁGRENGETŐT AL...



Egy erőszakos skodás ilyen botrányos jeleneteket tud okozni.

nincsenek adatok. A VW Golf Gti 16v szintén hétsebességes, elsőkerékhajtású, 220 lóerős. Igen meglepő módon felbukkan a Skoda Felicia is, mely csekély 155 lóerőt mutat fel, hat sebességgel, elsőkerékhajtással. Speciális az angol Proton Wira is, mely 245 lóerős, 4WD, ötsebességes. Ennél az autónál a sebességfokozatok áttételét a szakaszok előtti beállításnál nem változtathatjuk.

✪

A versenyek előtti beállítások alatt a következőket állíthatjuk:

■ **Steering (kormányzás):** beállíthatjuk, hogy a kormánymozdulatokra milyen érzékenyen reagáljon az autó.

■ **Suspension (felfüggesztés):** az első és a hátsó felfüggesztés keménységének beállítása, mely a kanyarokban elérhető sebességet befolyásolhatja.

■ **Gear ratios (váltóáttételek):** az egyes sebességfokozatokhoz tartozó áttételeket állíthatjuk be. Ha egymáshoz közeli értékeket állítunk be, a motor hamarabb felpörög, bizonyos sebességtartományban igen jól gyorsul a gép, míg a hosszabb áttételekkel nagyobb végsebesség érhető el, de hosszabb idő alatt. Ha két szomszédos sebességfokozat között nagy az áttételi különbség, a magasabb fokozatban kapcsolva a motor igen alacsony fordulatszámon kezd el pörögni, és kocsink vánszorogni kezd.

■ **Brakes (fékek):** az első és a hátsó fékek hatása közötti egyensúly tolhatjuk el a tengelyek között.

■ **Suspension height (a kocsi testmagassága):** magasabb testmagassággal könnyebben tudunk szlalomozni a hegyi, kanyargós pályákon, míg a laposabb beállítással nagyobb lesz az elérhető végsebesség.

NI AHHOZ, OSSUNK!

A szervizelési lehetőségek

Két-három szakaszonként egy-egy szervizállomást is beiktatnak a szervezők, mikor a sérült alkatrészeket gyógyítgathatjuk. Tizenöttől negyvenöt percig terjedő időtartam áll rendelkezésünkre, mely általában csak a legszükségesebbek kijavítására elegendő, tehát teljesen helyreállítani soha nem fogjuk autónkat. Ilyenkor mindig megnézhetjük a következő szervizig teljesítendő szakaszokat, amely befolyásolhatja a kijavítandó alkatrészeket: ha nincs éjszakai szakasz, nem kell kijavítani az elektromos egységeket és a lámpákat, és így tovább. Lássuk, mik romolhatnak el:

A vizesárok melletti biztosító személyzet éjjel is éber.

■ **Exhaust (kipufogórendszer):** teljesítménycsökkentő hatása van. Túl nagy ugratók, és túl alacsony testmagasság fokozottan igénybe veszi, de a normál használatban is elkerülhetetlen a kopása.

■ **Turbo:** állandó magas fordulatszámon való vezetés, illetve extrém magas fordulatszámokba való visszaváltások során rongálódik (az utóbbi esetben különösen).

■ **Windscreen (szélvédő):** ez nem javítható, az ütközések során berepedhet, illetve betörhet.

■ **Gearbox (sebességváltóház):** túl nagy fordulatszámba való visszaváltás különösen igénybe veszi. Vigyázzunk, mert a rally alatt csak egyszer javítható.

■ **Engine (motor):** a túl nagy fordulatszám nem használ neki. Mivel azonban mindig túl nagy fordulatszámon vezetünk, folyamatosan karban kell tartani.


Éjszakai verseny hóeséssel megspékelve: igazi vizuális orgazmus.

■ **Cooling (hűtőrendszer):** a kocsi orrával való koccanásokkal sikeresen tönkretehetjük.

■ **Steering (kormánymű):** szintén az ütközések ártanak neki. Túl súlyos sérülése esetén a kocsi irányíthatatlanná válhat.

■ **Brakes (fékek):** padlófékek mellett fokozottan kopnak a pofák. Használjuk a motorfékkel kombinálva.

■ **Suspension (felfüggesztés):** koccanások, durva ugratások az ellenségei.

■ **Electrics (elektromos dolgok):** a vizesárkok ártanak neki leginkább, az ütközések mellett. Ebbe a körbe tartoznak a reflektorok és az ablaktörlő.

■ **Lights (fényszórók):** ütközésekkel sikeresen összetörhetjük a lámpákat, ami éjszakai szakaszokon igen kellemetlen lehet.

Jelek, jelzések

A versenyautó irányítását **három szemszögből** folytathatjuk. Az első a **kocsi mögötti pont,** ahonnan a kocsi is látható, és ahonnan a padkára futásra figyelhetünk leginkább. A második természetesen a kocsi **pilótafülkéjében** található, ami a legélethűbb hatást biztosítja. A legélvezetesebb és leghatékonyabb azonban szerintem a harmadik, a kocsi **első spoilerje alatti kameraállás,** mely tökéletesen visszaadja a sebesség érzetét. Mindhárom pontról látható a fordulatszámmérő valamint a visszapillantótükör. Ugyancsak láthatók lesznek a **mitfahrer jelzései** is, amelyek a kanyarokra utalnak. Ugyanis nem csak **szóban** utal a várható nehézségekre, hanem a képernyő közepén megjelenik egy nyíl is, mely jelzi az irányt, és színével a kanyar erősségét is. A zöld ("Easy left/right") könnyed kanyart jelent, melyben egyáltalán nem kell fékeznünk. A narancssárga ("Medium left/right") szintén nem igényel fékezést, mivel a farolás közben úgyis csökken a sebességünk. A sötétnarancssárga ("Hard left/right") előtt már kell egy kicsit fékezni, de legalábbis használjuk a motorféket. A piros ("Hairpin left/right") hajtűkanyar előtt erősen kell fékezni, és ráadásul farolni is fogunk. Mindenhol figyeljünk arra, hogy az **ideális íven** maradjunk, tehát jobb kanyarnál húzódjunk a bal oldalra, majd a kanyarba kicsit később menjünk be, így próbálva minél jobban kiegyenesíteni azt. Néhol jó sebességgel haladhatunk a padkán is, máshol lassulunk, van ahol egy vályúban haladunk és a szélre húzódva kocsink megdől, illetve van olyan padka is (főleg az erdőben a fák és a sziklák), amelyekre bizonyos szögben és nagy sebességgel hajtva kocsink felborul.

Így jár az, aki nem tudja, hogy belülről nem szabályos az előzés...

✪

A játék egyszerűen fantasztikus. A puszta adatokat nézve ez kicsit furcsának tűnhet (hatféle zene közül választhatunk, a szakaszok nagyjából négyféle talaj, két napszak és háromféle háttér kombinációjából állnak), és mégis tökéletesen visszaadja a verseny hangulatát. Lehet persze, hogy épp emiatt a kicsit puritán környezet miatt olyan élethű a játék, mivel a vezetőnek úgysincs ideje a tájban gyönyörködnie, csak a suhanó aszfaltra összpontosít. A **hangok külön megérdemlik a dicséretet,** a rücskös gumik dobognak a sima aszfalton, a murva ropog a kerekek alatt, és így tovább. Egyszerűen tökéletes.

rally champ. Kiadja: Europress

PC: 486/66, 8MB RAM, SVGA, CD, SB

97%

FIFA '97

LEHET-E EGY PROGRAMRA 100 SZÁZALÉKNÁL TÖBBET ADNI?

FIFA '96. Az első és mindezidáig utolsó program, amely 100 százalékot kapott tőlem az 576-ban. Most pedig itt a 97-es változat. Lehet-e egy tökéletes programot tovább javítani, fejleszteni? Aki végigolvassa ezt az oldalt minderre megtudja a választ.

JÓNÉHÁNY ÚJDONSÁG

Az Electronic Arts programozói természetesen mindent megtettek az ügy érdekében. Az eltelt egy év alatt nem csak a régi játékot pofozgatták, tökéletesítették, hanem elkészült a teljesen 32 bites, **DirectX technikát felhasználó Win95-ös változat is.** Igaz, ez jobb gépet és kétszer akkora memóriát kíván, de kevesebb gond van vele, mint egy DOS-os játékkal.



Szép fejes a jobb felsőbe.

Az idei verzióban a legfontosabb újdonság, hogy már nem csak nagypályán, hanem **teremben is tesztelhetjük ügyességünket** és botkormányunk szilárdságát. Teremfocival emlékeim szerint utoljára C64-en találkoztam, s ezek a programok a gép korlátai miatt nem voltak igazán emlékezetesek. A FIFA-ban a kispályás játék egy csodálatos csarnokban, palánkokkal körülvett parketten folyik. Bár a palánkok nem igazán magasak (így szinte mindenhol látjuk a játékszert), eddig még nem sikerült a pályáról kirúgnom a labdát. A kapuk kisebbek, mint a stadionban, de a kapusok a közeli lövésekre elég lassan reagálnak, így sok a gól. A meccsek egyébként sem irányításban, sem minőségben nem különböznek nagyobb testvérüktől. Egyszerűen a kis méretek miatt jobban cselező játékosokra és gyorsabb reflexekre lesz szükségünk a sikerhez.

A grafikában a leglényegesebb változás, hogy **labdarúgók mozgását digitalizálva sikerült a játékosok cselekedeteit még valósabbá, látványosabbá tenni.** A becsúszások, lövések közelről nézve egészen döbbenetesek. Romlottak viszont szerintem a kameraállások. Igaz, hogy a meccseket akár testközelből, egészen kinagyítva is nyomon követhetjük, de nincs olyan nézet, amelyből a pálya nagy része egyszerre belátható volna. Így pedig elég nehéz az összjáték, hiszen a képernyőn nem látni, merre vannak a játékostársak. A **kommentárokban** igazán komoly fejlődést nem vettem észre, **egyszerűen** most két riporter közvetíti a mérkőzést. A szüneteket kitöltő zene viszont egészen vérpezsdítő.


A teremben lelassulnak a kapus reflexei.

Az irányítás, bár a játékosok mozgatásához ugyanazokat a gombokat kell használnunk, lényegesen finomabb lett. Passzolásnál és lövésnél már nem csak az irányt, hanem a tűzgomb nyomvatartásával a rugás erejét is változtathatjuk. Így egy gyors kattintással emberkénk nem passzol, hanem csak röviden maga elé teszi a labdát. Ez persze eleinte lényegesen nehezíti a játékot, de miután megszoktuk, sokkal több cselre, trükkre ad lehetőséget. Ugyanez igaz a pontrúgások, bedobások, büntetők elvégzésére, ahol a régi szűk lehetőségek után most már valóban tetszőleges irányban és erővel hozhatjuk játékba a labdát.


A kapus bizony elkésett.

○

Az új FIFA-ban is megjelent a hokiból már régen ismert **játékoscsere.** Ezzel a lehetőséggel a kiválaszott csapatok bármely két játékosát felcserélhetjük, s így akár egy világválogatottat is összehozhatunk belőlük. Ha pedig a 10 bajnokság klubcsapatai és a 64 válogatott nem lenne elég, saját csapatot is kreálhatunk. **Egy meccsen továbbra is maximum négy játékos játszhat, de most már mind a négynek külön-külön beállíthatjuk a nehézségi fokot.** További érdekesség, hogy most már nem csak modemen, hanem hálózaton keresztül is csatlakozhatunk a játékhoz (igaz, ezt az átlagember csak munkahelyén próbálhatja ki).


Mintha senki nem figyelne a lövésre.


Egyértelmű tizenegyes!

○

Azt hiszem, a programról mindent elmond, hogy az újdonságok felsorolása kitöltötte a rendelkezésemre álló helyet. Akinek a kezelés gondot okoz, az lapozza fel a tavalyi leírást, akinek pedig megtetszett a játék, az előre iratkozzon fel a boltban, mert a dobozok valószínűleg egy nap alatt elfogynak.

fifa '97	Kiadja: EOA
PC: 486/100, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB	
97%	



NINA WILLIAMS

Profi ír Aikido harcos. Nina húga Anna, akit ő egyáltalán nem szível. A 22 éves bérgyilkosnőt Kazuya megölésével bízták meg, és apja végakaratának ellenére megesküdött, hogy elpusztítja Annát az első adandó alkalommal...



MICHELLE CHANG

Amerikai őslakosként Michelle tudja mi az az elnyomás. Apját Heihachi emberei kínozták halálra, hogy elárulja a törzse kincseinek a rejtekhelyét. Most, hogy Kazuya került hatalomra, anyját hasonló veszélyek fenyegetik, ezért lép immár másodszor a küzdők közé.



LEI WULONG

A kínai detektív a partnere halálát jött megbosszulni. Amikor hazájában gyilkosságok után nyomoztak, őt leütötték, a barátját pedig Bruce Irvin, egy bérgyilkos megölte. Lei megesküdött, hogy megtöri Kazuya hatalmát, és persze törleszti a régi számlát...



PAUL PHOENIX

Paul egy amerikai profi dzsudóbajnok, Law barátja. Miután otthagyta az első tornát, visszatért New Yorkba, ahol kidobóemberként dolgozott. Hamarosan nagy hírű utcai harcossá vált, s mostanra megérett arra, hogy szembeszálljon a rettegett Kazuyával, aki már egyszer legyőzte.



MARSHALL LAW

Az amerikai harcművész miután visszatért az iskolájába, az épületet lerombolva, a tanítványait pedig összeverve találta. A legjobb tanítványa az utolsó szavaival a Baek nevet suttogta. Kazuya parancsára tehát Baek Doo San követte el a gaztettet. Lawt már csak egy cél élteti: megölni a koreait és Kazuyát.

Mint ahogy azt már megszokhattuk, a bunyós anyagok általában először a játéktermekben jelennek meg, s csak azután jönnek a konzol átiratok. Azt azonban már kevésbé szokhattuk meg, hogy ezek az otthoni verziók jobbak lennének, mint a játéktermiek. A Tekken esetében mégis ez a helyzet. Ennek elég egyszerű magyarázata van: a Namco által kifejlesztett System 11 nevű játéktermi rendszer valójában egy kevés extra RAM-mal, és persze egy nagy adag ROM-mal megspékelt PlayStationnek felel meg. Ennek a megoldásnak elsősorban a játéktermek tulajdonosai örülhetnek, hiszen könnyű korszerűsíteni, csupán a ROM-ot és külső borítást kell felújítgatni, nem szólva az olcsóságáról. A Playstation tulajdonosok pedig azért örülhetnek, mert joggal mondhatják, hogy játéktermi minőséget kapnak otthonra. A Tekken első része fantasztikus siker volt - több mint egymillió példányt adtak el belőle - ami nem véletlen, hisz ez volt az a játék, ami miatt érdemes volt a gépet megvásárolni. Nemrégiben megérkezett a második rész, s megállapítható: még a sokat látott számítógépes szem is tágra nyílt a döbbenettől. Kezdődik a Silicon intróval, aminek minden snittje a bomba zenére passzol, már ettől is kedvet kap a játékhoz az ember. Aztán betöltődik a játék, és láthatjuk: ezúttal nem csak néhány új szereplővel bővült a repertoár, hanem minden megújult.

Az előd sima Goraud shaded poligonjai helyett, a szereplők most real-time light-sourced technikával készültek. Ez talán egy kis magyarázatra szorul. A Goraud shading tömören annyit jelent, hogy először meghatározzák, hol milyen színű legyen a poligon, aztán a különböző színeket a gép árnyalja össze a poligon felületén. Ez sok játékban - mint például a Toshindenben - rendkívül szép látványt nyújt, hiszen legfőbb pozitívumként eltünteti a poligonok találkozásánál az "éleket". Hátulütője viszont, hogy az összkép nem túl realisztikus. Ezzel szemben a Tekken 2-ben is használt light sourcing leegyszerűsítve annyit tesz, hogy meghatározzák, honnan vetődjön a fény a karakterekre, s így a világosban lévő poligonok halványabb, a sötétben lévők erősebb színt kapnak. **A figurák így fantasztikusan reálisnak hatnak,** ám tény, hogy jóval szögletesebbek. Na persze az is tény, hogy azért a látvány kárpótol mindent. Különösen impresszív például Lei pályája, ahol alulról jön a fény, vagy King templomos pályája, ahol felülről, reflektorok világítják meg a küzdőket. Érdemes ezen kívül megfigyelni a tökéletes árnyékokat, vagy például Heihachi villámait, ahogy megvilágítják az



Devil szúrós pillantást vet Ninára.



Paul talán elejtett valamit?

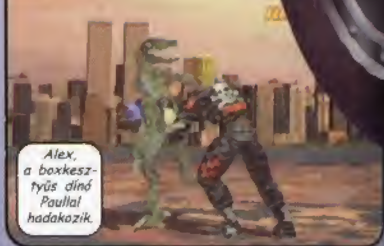


Kazuya szemmel láthatólag az emancipáció lelkes híve.



Heihachi ilyenkor bizonyára gyűlöli a rézbőrűeket.


Jun vállalja az ingyenes csontkovács szerepét.


Alex, a boxkesztyűs dínó Paullal hadakozik.











YOSHIMITSU

Yoshimitsu a Swastika ninja klán vezetője - egy titokzatos szervezet, ami kifosztja a gazdagokat, és segíti a szegényeket. Amikor kiszabadította Jack-2 alkotóját, Dr. Bosconovichot, elvesztette az egyik karját, amit aztán a jóságos doktor mesterségesen pótolt. Kazuya szétz újra elfogta a dokit, ami ismét feldühítette Yoshimitsut.

JACK - 2

Az orosz android megújultan tért vissza, fejlettebb, erősebb mint valaha. Dezertőrként szökött meg az orosz hadseregtől a viszonylagos biztonságot nyújtó Akihabara ipari komplexumba, Tokióba. A torna megnyerésével teremtőjének, Dr Bosconovich nyomára akar bukkanni, aki a Mishima birodalom foglya...

JUN KAZAMA

Jun egy új belépő, Japánból érkezett, és a klasszikus Jujitsu gyakorlója. Egy zöld szervezetnek a titkosügynöke, illegális állatkereskedelmi ügyletek után nyomoz, különösen azok után, amelyeket Kazuya bonyolít le. Megesküdött, hogy elpusztítja Kazuyát, és kiirtja a gonosz szellemét...

KING

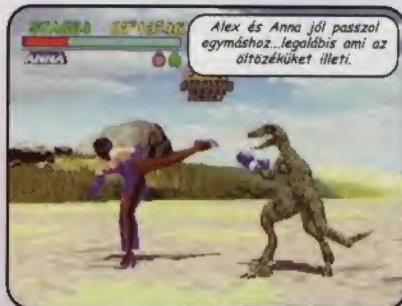
Miután King kudarcot vallott Armor King előtt, a mexikói harcos-szerzetes mély depresszióba esett. Mint hogy nem tudta fenntartani az árvaházát, ivásra adta a fejét, próbálta elfelejteni a gyerekek szertefoszlott álmait. Most azonban ismét felcsillant benne a remény, s újra felöltötte a tigrismaszkját!

HEIHACHI MISHIMA

Az első torna győztesét, a Mishima birodalom egykori vezérét saját gonosz fia, Kazuya győzte le fortéllyal. Megfosztva a pozíciójától Heihachi visszavonult a hegyekbe, s a mai napra várt. A havas csúcsok energiáival feltöltődve a békéért száll harcba, akár a fia szörnyű halála árán is!

KKEN 2

ÓL BÁRSONYKESZTYŰBEN!



arcát. Az effektek tényleg hihetetlenek. A terep kivitelezésénél a Namco maradt a régi sémánál: a háttérben mindössze egy 2D-s parallax scroll van, s csupán a padlózat 3D-s. Ennek az egyszerűségnek köszönhetően a képfrissítés lenyűgöző: **megközelítőleg 60 képkocka pereg le másodpercenként.** A mozgás tehát



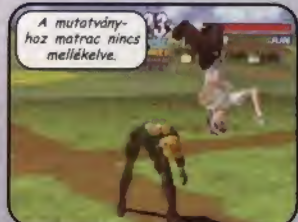
mindezeknek, no meg az eredeti, ledigitalizált emberi mozdulatoknak köszönhetően frenetikus. King nyakkendője, Alex - a dinoszaurusz - farka, vagy Michelle haja mindig úgy libben, ahogy kell, nem szólva az olyan apróságokról, mint hogy a szereplők mindig egymás felé néznek...

o

Az első rész sikere nem kis mértékben a rejtett szereplőknek volt köszönhető.

Nos, most ezekből is kaptunk rendesen! Összesen **23 választható szereplő van,** de kezdetben mindössze 10 áll a rendelkezésünkre. Ahogy a különböző karakterekkel végigverjük a rejtett szereplőket, úgy válnak kiválaszthatóvá, és ha van memóriakártyánk, azok is maradnak.

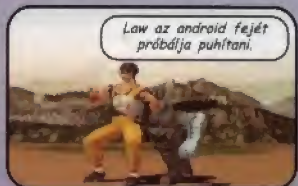
A küzdelemhez nem kevesebb, mint hatféleképpen foghatunk. Az **Arcade** mód ugyanaz mint a játékteremben. A **Versus** mód a 2 játékos, egymás elleni üzemmódot jelenti. A **Team Battle** módnál akár nyolctagú csapatokat alkothatunk, ilyenkor egy-egy szereplő egy KO-ig maradhat, utána helyébe lép a másik. A **Time Attack**-nél az időnek van nagy szerepe, minél gyorsabban végzünk egy ellenféllel, annál jobb a teljesítményünk. A **Survival** küzdelemnél a túlélés a cél, vagyis hogy egy életerővel vajon hány ellenféllel tudunk



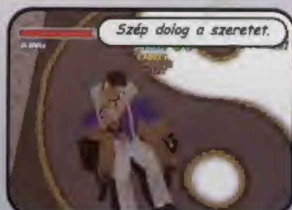
elbánni. A **Practice** mód az egyik leghasznosabb opció: itt az ellenfél nem csinál semmit de örök energiával rendelkezik, így alaposan begyakorolhatjuk a combókat, amiket a gép ráadásul alul ki is ír.

o

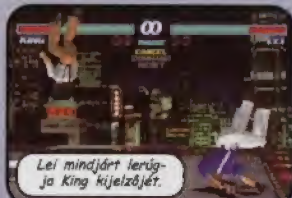
A játékban két dolog tetszett különösen: egyrészt, **hogy még a rejtett**



szereplőknek is gyönyörű megnyeréseik vannak, másrészt, hogy tudtam nyerni, és hogy nem kellett ehhez egy combo-királynak lennem. Egy ideje ugyanis már szinte allergiás vagyok a kilométer hosszú combókon alapuló játé-



kokra, amiket már inkább memóriajátékoknak neveznék, mint sem bunyós anyagoknak. A Tekken 2-vel kezdők és ha-



ladók egyaránt megtalálják a számításaikat, ezt egyszerűen egy PlayStation tulajdonosnak sem szabad kihagynia.

tekken 2	Kiadja: Namco
PLAYSTATION	
96%	

NEM EGY NAGY DURRANÁS

Scorched Planet

A Föld hamarosan túl kicsinek bizonyul az emberiség elszállásolására. Elindul a lakható bolygók kolonizálása, néhány száz év alatt az egész galaxis benépesül velünk, többek között a Dator 5 bolygó is. Amit azonban nem tudunk, az az, hogy a voraxian faj minden 10000 évben megjelenik itt, és elpusztítja a bolygó értelmes lényeit - vagy valami hasonló. Természetesen csak mi tartózkodunk a közelben, teherhajónkkal. Valamikor mi is az elit pilótákhoz tartoztunk, de mostanra csak egy iszákos váz maradt belőlünk. Ennek ellenére természetesen a legmodernebb technológiát bízzák ránk - végül is bármikor felbukkanhat egy 10000 éve alvó ismeretlen faj, nem igaz? -, ami nem más, mint a 16-os típusú kétéltű jármű teherhajónk rakterében. A jármű azonban természetesen nem a szokásos módon kétéltű, hanem teljesen más: szárazföldön és levegőben képes haladni, melyekhez természetesen más formát is vesz föl: lánctalpakat illetve szárnyakat növeszt. Ezekre a speciális képességekre szükség is lesz, ugyanis a voraxian faj nem cicázik: a legkülönfélébb lényekkel indul támadásba a védtelen lakosság ellen: pókokkal, sárkányokkal, bogarakkal, és hasonló csúszómászókkal.

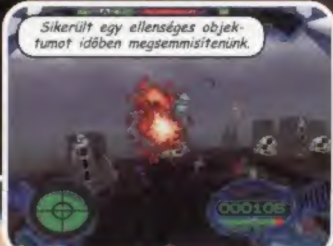

A veszedelmes gépdarazsak támadása belső nézetből...


...és ugyanazon dongók rohama külső kameraállásból.

KÉRJÜK A LAKOSSÁG SEGÍTSÉGÉT, HA BÁRMIT TUD...

Feladatunk mindenhol az lesz, hogy a lakosokat a teleporton keresztül teherhajónkra küldjük. Ehhez természetesen fel kell őket vennünk kis hajónkra (leszállás, majd HOME billentyű), majd át kell repülnünk a teleporton. Természetesen a hajó/terepjárón kevés hely van, nem fér el mindenki egyszerre, többször kell fordulnunk. **A lakosok természetesen hálásak a segítségünkért, és hajlandók ők is segíteni nekünk.** Ehhez a városokban található jelzőpóznákat kell a szükséges helyre mozgatni, majd ott elhelyezni. Hatására a város még meg nem mentett lakosai a póznához gyalogolnak (később hajókat, sárkányrepülőket és teherautókat is használhatnak), majd ott elkezdik a "kiképzésüknek" megfelelő cselekvést. A **civilek** a felvehető extrákat (fegyverek, üzemanyag, pajzs, és így tovább) gyűjtik be, míg a katonák tüzet nyitnak a szörnyekre. A **katonák** segítsége még hasznosabb lehet, ha egy gépágyútornyot dobunk a közelükbe, ugyanis ekkor fokozott tűzerőt képviselnek. A póznákat érdemes tehát vagy a nagyobb utántöltőtelepek közelébe helyezni (hogy ne kelljen sokat keresgélnünk, mindent hozzanak egy helyre), vagy a teleporthoz, hogy az emberek a közelben tömörüljenek, ne kelljen napokig utaznunk. Sajnos a lakosoknak létezik egy harmadik fajtája is, a **zombi**. Ő úgy jön létre, hogy a hatalmas pók behálózza a sima civileket vagy katonákat, és a bábból zombi kel ki. Ez még nem lenne nagy baj, de a zombi a lakosokat is átváltoztatja, majd két perces séta után felrobban. Így ha nem sietünk, hamar kihalhat az összes város, és teljesíthetetlenné válik a küldetés. Fontos, hogy a fedélzetre felvett zombik a többi utast is átváltoztatják, akiknek megmentése természetesen nem hozza közelebb a szint befejezését, mert pont csak az egészséges túlélőkért jár. A zombikat ellenméreg bevetésével gyógyíthatjuk meg, amit a pókok megölésével nyerhetünk.


A hompolgárok menekítése nem egyszerű feladat.


Sikerült egy ellenséges objektumot időben megsemmisítenünk.


Ősmadarak rohama.


Küldetéseink során űrbázisokra is eljutunk.

EXTRA FELSZERELÉSEK

A harcban természetesen folyamatosan fejleszthetjük hajónk felszerelését. Az egyik legfontosabb felvehető "extra" az **üzemanyag** lesz, amely csak a repülőgép használatánál fogy, ott azonban hihetetlen sebességgel. Mivel a teleporton csak átrepülni lehet, fontos lesz a kellő mennyiségű nafta. Találhatunk még **fegyvereket, pajzsokat, térképet, valamint használható tárgyakat** (ezeket az ENTER-rel vethetjük be). Ezek lehetnek **jelzőpóznák, A-tronok és R-tronok** (melyek vonzzák és elriasztják a voraxianokat egy-egy percig), **állásmentő bóják, sárkányrepülőgépek, ágyútornyok, hídalkatrészek, valamint a végkifejletnél detonátor és nukleáris töltet az atombombához.**

A VÉGSŐ ÍTÉLET

A játék egyetlen kiemelkedő pozitívuma az átváltozó jármű használata, a lánctalpassal való rallizás. Egyébként azonban semmi extrát nem jelent. A több kameranézet csak akkor lenne említésre méltó, ha nem lenne elérhető. A szörnyek és a lakosok animációja átlagosnak mondható, a hangok se valami kiemelkedőek. A bevezető animációk szintén nem lenyűgözőek. **Összességében nem egy nagy durranás, azt kell mondanom.** Kár.

scorched planet	Kiadja: virgin
PC: 486/66, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB	
66%	

wipEout" 2097

A játék ami szárnyakat ad!

Ha valaki most azt kérné tőlem, mutassam meg, mi az a maximum, amit manapság ki lehet hozni egy 32 bites konzolból, gondolkodás nélkül a Wipeout 2097 lemezét keresném elő. Már a játék első részének a bejelentkező introja sem volt semmi, de most olyan dologra számítsunk, hogy nem árt, ha bekészítünk magunk mellé egy tiszta alsóneműt. A nagyfelbontásban és megszámlálhatatlan színben pompázó intro technikailag gyakorlatilag elérte a tökélyt: realisztikusan mozgatott űrhajók cikázgatnak frankóul a zenére vágva, nem is szólva a gyönyörű robbanásokról. Az igazán fantasztikus pedig az, hogy maga a játék is majdnem hasonló színvonalon áll.

Az orosz építészet mindig is utolérhetetlen volt.

A rakétám célba ért.

✪

Ki ne szeretne egy föld felett lebegő űrhajóba beülni, és szélsebesen száguldozni gyönyörűen kidolgozott pályák felett? A Wipeout első része is leginkább a grafikája miatt volt sikeres, ezért a grafikai rutinokon most nem is kellett sokat csiszolni, inkább **egy-két plusz effektussal** járultak hozzá a még tökéletesebb látványhoz. Ilyen például, hogy a hajók sugárhajtása ezúttal egy klassz fénnyalábot húz maga után. Az ugratókkal és alagutakkal tüzdelt - természetesen vadi új - pályák részletességét tovább fokozták, ezúttal például több a mozgó tereptárgy, magyarul zajlik az élet a pálya körül, s az időjárás is változó.

Szerencséje az ellenfélnek, hogy nincs nálam fegyver.

Remélem most én is szárnyakat kapok.

A Wipeoutnak azonban volt egy nagy hibája: miután kigyönyörködtük magunkat, azt vehettük észre, hogy egyre idegesebbek lettünk amiért nem tudtunk továbbjutni, ennek következtében egyre gyengébb helyezéseket értünk el, s végül a játék hamar a polcon kötött ki. Ha ugyanis nekiütköztünk valaminek, szinte nullára lassultunk. A Ridge Racerből kiindulva már-már azt hittem, hogy ez egy Playstationön ragadó hülyeség, ám szerencsére a Psygnosis most bebizonyította, hogy ők odafigyelnek a vásárlóközönség kívánságaira!

A második részben kijavították az ütközéseknél tapasztalható idétlenül eltúlzott lelassulást, a hajó **immár abszolút valósághűen viselkedik.** Ha nekimegyünk egy azonos sebességgel haladó ellenfélnek, csupán éppen hogy megkoccintjuk, ha pedig kisebb szögben az oldalpalánknak ütközünk, csak a hajónk szárnya vet némi szikrát.

A játékmeneten is finomítottak, hiszen míg az elődben a fegyverek csak lelassulást okoztak, most találat esetén energia**veszteséggel kell számolnunk.** Ennek a pótlására két lehetőség van: hasonlóan a fegyverekhez, a pályákon a megfelelő világító paneleknél felvehetünk energiát, vagy kivonulhatunk a "boxba", ami itt valójában egy energiamezőt jelent. Ha ezt nem tesszük meg, amint nullára csökken az energia, a gépünk felrobban.

A fegyverek nagyjából maradtak a régiek, csupán egyet emelnék ki: a Quake-Disruptort, ami kisebb földrengést okozva az egész pályát behullámoztatja. Az effektus megdöbbentő...

A fegyvereken kívül még egy új dolgot vehetünk fel: automata pilótát, ami pár másodpercre elkormányozza helyettünk a gépet, természetesen csont nélkül.

Az esős tájon egy metró suhan el mellettem.

A versenyosztályok most pályánként lettek felosztva, összesen három van belőlük, mindegyikhez két pálya tartozik. A legnehezebb ezúttal is a Rapier osztály, ám ha mind a hat szintet teljesítjük, kapunk még kettő pályát, a Phantom osztályt, ami persze már csak az abszolút profiknak ajánlható. Csökkentették viszont a hajók számát, a négy csapat mindegyike ezúttal csak egyfajta hajót indít.

✪

Zeneileg a Psygnosis még az elődnél is jobban kitett magáért. Elég ha annyit mondok, hogy a játék alatt többek között a Firestarter egy instrumentális változatát hallhatjuk a Prodigy-től. **A CD felér egy kisebb techno válogatással.** Mondanom sem kell, a hangeffektek is a helyükön vannak. A játék tehát audiovizuálisan a jelenleg létező legjobbat nyújtja, s a játszhatósággal sincs baj. Bár sajnos osztott képernyős kétjátékos üzemmódot ezúttal sem építettek be, két gépet összekötve feledhetetlen élményben lehet részünk, a játék gyakorlatilag megunhatatlan.

Íme az újdonság: az energiafeltöltő.

wipeout 2097	Kiadja: Psygnosis
PLAYSTATION	
94%	

GYILKOS

" Az esetleges fizikai pontatlanságok nem a történet rovására mentek. Talán fordítva történhetett..."

A Szerző

ELŐHANG

De hogy mennyi minden lehet egy tehertranszport rakterében! Az ember nem is képzelné.

Bár szegény John D'Arcy közlegény már sejtette.

Mintha gyermekkora rémálmai váltak volna valóra egy másodperc töredéke alatt. Éppen csak egy pillanatra fordított hátat a sötéten tátongó, éhes szájnak és tessék!

Egy kobra gyorsaságával ragadta meg valaki hátulról, akinek olyan izmos karjai voltak, hogy Mr. Univerzum keszeg gyufaszál legénykének tűnhetett mellette.

És ami a legfontosabb, ez a tuskókéz most egy ménkő nagy pengét szorított a nyakához, egyre erősödő nyomással. Elképesztő, amit mondott.

- Szeretnéd tudni milyen érzés átvágott torokkal nyomkodni a riasztó gombját? Elég, ha biccentesz egyet.

Nagylelkű ajánlat. D'Arcy minden különösebb szégyenérzet nélkül felnyögött. Nem óhajtotta megismerni azt a bizonyos érzést...

✪

Másolat a Don H. politikai tanácsos Wes P., a II. Földi Flotta parancsnokának 2453.3.14-én kelt. üzenetéből, bizonyítékként csatolva a Konföderációs Legfelsőbb Bíróság (továbbiakban: K.B.) 2453.5.04/12-ik számú vizsgáló eljárás aktájához, Tad C. tanácsos és főbiztos által. Rendelkezésre bocsátotta a Földi Hírszerző Ügynökség, az Alkotmány 314.§(1)-(5) bekd. alapján. - Az eljárást lefolytatta: William C. Johnson bíró úr, K.B.

to: @Cmdr.Wes P. xxxx *from: @Cslr.Don H. xxxx*

A Földi Konföderáció Távirati Iroda jelentését P.A. leközölte, így mostanra már minden elektronikus hálózat megkapta. Kérem próbálják higgadtan kezelni az ügyet és kerüljék a fegyveres beavatkozást, az elnök közvetlen utasításáig!

HÍREK (TNN):

A kormány még mindig nem tudott megegyezni a Telepek Szövetségének küldöttdelegációjával az esetleges függetlenségi tárgyalások megkezdéséről. Az elnök szóvivője kijelentette, hogy a legfelsőbb vezetésnek nem áll szándékában ez ügyben engedményeket tenni, mert, mint mondotta, ez további szeparatista és szélsőséges mozgalmak megalakulásához vezetne, márpedig ez egyet jelent a Föderáció Kétszázéves Békéjének megsértésével. A szóvivő továbbá tagadta azokat az ellenzék által hangoztatott vádakat, hogy a küldöttség elutasítása háborús provokációhoz és uszításhoz vezetne.

Ugyanakkor, meg nem erősített értesülések szerint, a telepes szövetség félhivatalos katonai szervezete, a Milícia egyik vezetője, különleges csoportjával átszökött a csillagközi határzónán és egy esetleges Föld elleni terrortámadás végrehajtásán dolgozik. A Hírszerzés sajtófőnöke nem nyilatkozott ezügyben.

P.A., Moonproject

✪

- Riadó! Riadó, megtámadtak!

Az ügyeletes átlőtt fejjel bucskázott keresztül a galéria korlátján és jókora vértócsát öklendezett a lépcsőre. Az őrök hitetlenkedve rohantak fedezékbe. Egyszerűen nem hittek a szemüknek. Hidegen vágó lézerrel már évtizedek óta nem találkoztak - tiltott fegyver volt ugyanis.

Teljesen tehetetlenek voltak. Amikor egy támadógránát berepült a műanyaghordókból álló barikád mögé, még fel sem fogták a történteket. A detonáció cafatokra szaggatott mindenkit, aki kétméteres körzetben jelen volt.

Bár a támadás nem volt meglepetésszerű, mivel az ügyeletes pont akkor lépett a központi hangárba, amikor John D'Arcy közlegény átvágott torokkal és véresen habzó szájjal tátogott a padlón, mint egy partra vetett hal, és szembetalálta magát egy falka állig felfegyverzett katonával, akikről már csak annyit állapíthatott meg, hogy ezek bizony nem földiek!

Újabb csapat biztonsági vágódott be a terembe és életük legnagyobb tűzijátékában részesítették őket a támadók. A kábító erejű sugárvetőkre szinte azonnal leugatták az öblös hangú argonlézerek. Pillanatok alatt tele volt a padló véres holttestekkel.

A terroristák behatoltak a bázis központi telepére és feltörték a vezérlő terem gyenge páncélzatú ajtaját. De hát ki gondolta volna annak idején, hogy egyszer valakinek eszébe jut elfoglalni a Föld és a Hold között keringő gravitációs-kiegyenlítő erőművet, ami már több száz éve akadályozta a két bolygó egymásba zuhanását!

Mert a Hold, már nem volt olyan mint régen...

✪

Részlet a Galaktikus Lexikon történeti-ismeretterjesztő adatgyűjteményéből Megj.: A fizikai rész bonyolultsága miatt a bíróság eltekint annak ismertetésétől.

...és a terranizációs program első lépcsőjeként természetesen a legközelebbi égitestet, a Holdat vették alapul. Különösen veszélyes művelet volt ugyan megbolygatni egy szomszédos "bolygó" erőterét, de akkor már a tudósok rendelkezésére állt a gravitációs gépek második generációs típusa, ami nemcsak átmeneti, hanem önálló és állandó gravitációs mezőt tudott biztosítani bármilyen közegben és terjedelemben, beleértve a csillagközi teret is.

A légkör megtartása, így a gravitáció földi szintre való optimalizálása lett az első számú feladat. Ez természetesen csak egy bizonyos térfogat-sűrűség kombináció esetén valósulhatott meg.

Fontos megemlítenünk, hogy a Hold gravitációs erőművekkel történő mező-szimulációja nemcsak roppant költséges, de rendkívül veszélyes eljárás lenne, hiszen egy potenciális meghibásodás esetén az egész bolygó légköre "elszállhatna". A további tervekben egyébként is a végleges és teljes földiesítés volt a fő szempont.

Ennek alapján megkezdték az ún. magfúziós befecskendezést, ami elősegítette a kívánt sűrűség elérését. Az önkényes erőtér módosítás természetesen befolyásolta mindkét bolygó pályáját; a Hold terranizált gravitációs mezejével pontosan ugyanakkora tömegvonzást gyakorolt (ma is!) a Földre, hogy azok egymásba zuhantak volna, ha nincs az anti-gravitáció kidolgozott módszere.

Az ütközés elkerülése érdekében fokozatosan, a befecskendezés mértékének arányában helyeztek működésbe egy kiegyenlítő-gravitációs, és két kisebb erőművet (pontosan a Föld-Hold távolság felére), az előbbi meghibásodása esetére.

***Megj.:** Meglehették volna, hogy igen lassan, szinte "természetes iramban" változtatnak a Hold mezején, hiszen akkor a pályamódosulás párhuzamosan idomulna az erőtér változásokhoz, ám ez egyrészről évmilliós fejlődést kívánna, másrészről a Föld éghajlata kiszámíthatatlan irányba fejlődne. A megváltozott körülményekhez talán alkalmazkodna az evolúció, de nem lenne biztosított százszázalékosan az ember és környezete túlélése!*



I.

Föld-Hold Grav Kiegyenlítő Főerőmű, támadás alatt...

Vic Meier bázis parancsnok és Öreg Sims, parancsnok-helyettes elképedve bámulták a lezárt ajtót, amonnét folyamatos szikrafüggönyt hányt befelé egy küszködő lézerborotva. Mögöttük egy mérnök ácsorgott dermedten, falfehér arccal - szegény, még csak meg sem mert nyikkanni.

- Még egy perc - rémüldözött Sims helyettes elkerekedett szemmel. Eres kezeivel idegesen beletúrt ritkás, őszülő hajába és szinte vallásos áhítattal várta az utasítást.

- Csak nyugi, Öreg!

Ebben a pillanatban az ajtó engedett a nyomásnak és hatalmas füstfelhő kíséretében átszakadt.

Két ember bújt át az alkalmi nyíláson. A magas, elképesztően gőgös pillantású férfi megvető pillantást eresztett meg és szinte utálattal lépkedett a földiek felé. Előrenyújtott jobb kezében fura kis műszert szorongatott, a másikból egy rémesen alaktalan pisztoly kandikált elő alattomos kacsintással.

- Milyen magabiztos, uram! - köszöntötte Vic.

- Bízom a sérthetetlenségemben.

- Én meg hiszek a halálban!

Vic Meier hirtelen előre lendült és kétszer nyomta le az elsütőgombot. Aztán meglepetésében akkorát kiáltott, hogyha a helyiségnek ablaki lettek volna, ők már rég az űrben lebegnének.

A levegőn keresztül süvítő almazöld fénylövedék pontosan a magas férfi mellének vágódott... volna! Normál esetben, ugye, de hát ez a nap már csak ilyen volt. A lézerlövedék ugyanis néhány centire a célponttól váratlanul letért a pályájáról, mintha egy láthatatlan elektromos mező eltérítette volna, és a férfi jobb kezében nyugvó mütyür belsejében eltűnt!

Meier parancsnok kezéből kifordult a kézifegyver - színtelen, fémes hanggal koppant a földre.

- Hoppá! - tátogott a parancsnok.

Az idegen férfi vidáman felkacagott és kimarkolta kezükből a fegyvereket.

- Örömmel közlöm, hogy önök a foglyaim.

- Mi a frász volt ez? - hápogta Sims.

A jövevény kecsesen, de érezhetően gúnyosan meghajolt feléjük.

- Csiri-bí, csiri-bá! Én csak Fókuszkának hívom. Ez a ketyere ugyanis összegyűjti a bizonyos fénytartományokban keletkező sugarakat és mit ad az Úr! Pontosan a föderációs lézerek frekvenciájára hangolták őket.

- Remek! - felelte Vic a legkisebb lelkesedés nélkül.

A jövevény arcán halvány árnyék suhant át, acélkék szemei azonban változatlanul vidáman csillogtak.

- És már most mondom, hogy a kezemben egy röntgenpisztolyt tartok. Erre a frekvenciára nem érzékeny a Fókuszka, ezért nem ajánlom, hogy rám támadjanak.

- Világos - felelte Meier parancsnok fakó arccal. - Tehát, az embereimet csak szórakozásból gyilkolta le.

A férfi unottan bólintott.

- A mérnököket és a karbantartó személyzetet életben hagytam, ha érdekli.

Vic gyűlölködve nézett rá.

- Ki maga? - kérdezte. - Mert az világos, hogy miért jöttek - tette hozzá gondolatban.

- Al Hammon ezredes, szolgálatukra! A Hartley-telep milícia parancsnoka.

Öreg Sims undorodva elfordult.

- Telepesek...

A megjegyzésre szinte azonnal esett vagy húsz fokot a hőmérséklet. Hammon arcán ezernyi ránc keletkezett, dölyfös tekintete elkomorult.

- Hát ez a baj önökkel, Meier! - felelte csendesen - Lenéznek minket, mintha állatok lennénk.

Egyik földi sem felelt. Al biccentett.

- Nincs már mit mondanom, inkább körbejárnám a bázist. De előtte hadd mutassam be önöknek Penge hadnagyot.

Az eddig háttérbe szorult alak most előlépett. Óriási fickó volt, hájas arcán széles, foghíjas mosoly terült szét kurta bajusza alatt. Borostái úgy meredeztek előre, mint egy varacskos disznó sörtéi. Piszkosszürke katonai mellényt és fekete pólót viselt, ami alól majd' kibuggyant tekintélyes méretű pocakja.

A földiek mindig is szerették volna ilyennek képzelni a telepeseket, ezért hát Vic kapásból meggyűlölte. Hammon ezredes látható élvezettel fürkészte megrökönyödött arcukat.

S VONZÁS

novella



- Nagyon vigyázzanak vele! - intette őket szinte atyaian. - Pengének ugyan nincsen lőfegyvere, de biztosíthatom önöket, hogy nem is igen van rá szüksége!
Vic Meier azonnal hitt neki, aztán amikor a hegynyi telepes félrehúzta olajfoltos mellényét és láthatóvá vált termetes úszógumijai alatt három sor dobókés, hát kész lett volna ott helyben bepisálni.
Al Hammon vigyorogva lerakta Fókuszkát az egyik konzolra és nagy léptekkel elsietett.
- Aztán nehogy megharagítsák! - szólt vissza a megolvadt ajtó csonkjából.
Gurguláző kacaját még sokáig visszhangozta a kihalt folyosó. Amikor csend lett, Penge rájuk függesztette malacszemeit és belevetette magát a parancsnoki fotelbe. A gázlift fájdalmasan felszisszent a nehéz súly nyomása alatt.
Meier parancsnok iszonyodva gondolt az előttük álló órákra és elgyengülve lerogyott az egyik konzolhoz. Az Öreg és a fiatal mérnök halálra váltan álldogáltak mellette.
Penge hadnagy egy darabig nézte őket, aztán elővett egy fényesre polírozott nyeletlen tőrt és piszkálni kezdte a körmeit. Undorodva felmordult.
- Utálom az alvadt vért...

✪

A Földi Bolygóközi Hivatal adatai:
Hold, Luna, Moon
Államforma: Föderáció, a Föld teljes jogú tagja
Területe: 38 millió km²
Lélekszám: 287 millió
Hivatalos nyelv: galaktikus angol
Fővárosa: Moonproject
Közigazgatás: földi, kerületi egységes, négy nagyobb egységgel:
- New Adeiras
- Green Mountains
- Large Forests
- Ocean Blue
Jogrendszer: új-angolszász
Időperiódus: hold ciklikus

Részlet a vizsgáló-tárgyalás egy későbbi szakaszából:
Ülnök: *- A következő hangfelvételt a Földi Hírszerző Ügynökség (továbbiakban FHÜ) bocsátotta a KB rendelkezésére. Kérem, a tiszt...*
Szenátor 1: *- A titkosszolgálati lehallgatások nem törvényesek!*
Látogató: *- Hazabeszél! Igenis, joguk volt...*
Bíró: *- Csendet! Vegyék jegyzőkönyvbe a közbeszólást! A bírság összege 200 egység, galaktikus árfolyamon.*
Szenátor 2: *- A Hírszerzés mi jogon hallga...*
Bíró: *- Az egy másik ügy, nem ide tartozik! Ezt a kérdést lezártnak tekintem. Ülnök úr, kérem folytassa!*

Részlet az audio-diszk felvételeiről. (FHÜ - központi adatbázis):
Helyszín: Moonproject, Föderációs székház, elnöki tárgyaló
Jelen vannak: Elnök, Don H., Joy A. és Stuart G. taktikai tanácsosok

Don H.: *- Huszonnégy órát kaptunk a robbantásig, uram.*
Elnök: *- Mi történne, ha a kiegyenlítő-erőmű megsemmisülne?*
Joy A.: *- Katasztrófa, uram. A Hold és a Föld egymásba zuhannának.*
Elnök: *- És a kisegítő erőművek?*
Stuart G.: *- Sajnos, mindkettőt megsemmisítették.*
Elnök.: *- Mekkora veszteséget jelentene az ütközés?*
Don H.: *- Azt hiszem, nem értett meg, uram.*
Stuart G.: *- A megszűnő kiegyenlítő erő helyébe mindkét bolygó tömegvonzása belépne. Így, mivel azonos erővel vonzanák egymást, azonnal kilépnének eredeti pályájukról és egymás felé lódulva megsemmisítő erővel ütköznének. Egyszerűen összezuhannának.*
Elnök: *- Értem. Javaslatok?*
Stuart G.: *- Építhetnénk új erőművet, csakhogy nincsen rá elég időnk.*
Elnök: *- Megváltoztathatjuk a Hold erőterét?*
Stuart G.: *- Igen, de csak végszükség esetén. Az eredeti mező visszaállítása magával vonná a légkör elillanását és ezzel együtt az egész Hold pusztulását.*
Don H.: *- A kitelepítéshez már szintén késő.*
Elnök: *- Van esélyünk sikeres akcióra az erőmű ellen?*
Stuart G.: *- Semmiképpen nem vállalhatunk ekkora kockázatot, uram. Esetleg időhúzással megépíthetnénk még egy kisegítő erőművet, de nem hiszem, hogy...*
Elnök: *- ...időt adnának. Akkor, tehát?*
Don H.: *- Meg kell kezdeni a tárgyalásokat.*
Elnök: *- Lenne más lehetőségünk?*
Joy A.: *- Úgy tűnik, nem.*
Elnök: *- De ha most engedünk, a többi telep vérszemet kap és...*
Stuart G.: *- Megerősíthetjük a katonai jelenlétet minden szektorban és minden stratégiai fontosságú objektumnál.*
Elnök: *- Biztosan ez az egyetlen megoldás?*
Stuart G.: *- Nem kockáztathatjuk a Föld jövőjét.*
Elnök: *- De hát az ütközés nem lenne hatással a telepekre?*
Don G.: *- Ezzel ők is számoltak. És ne feledje, hogy a telepek mozgathatók, ha nem is nagy sebességgel. Talán már régóta készülnek erre az akcióra és a lakosság javarészét már át is szállították egy másik szektorba. Erre kár építenünk.*
Elnök: *- Rendben hát. Vegyék fel a kapcsolatot a Telepes Szövetséggel. De amíg nem rendeződnek a dolgok, addig nem szivároghat ki semmi a sajtónak, erről gondoskodjanak.*
Joy A.: *- Még valamit, uram?*
Elnök: *- Vezényeljenek egy flottát a Telepek mellé. A parancsomra támadni fognak.*
Don G.: *- De, uram...*

2.

Vic Meier hitetlenkedve bámult ki a panorámaablakon. Előttük a sötét űrben éppen az imént hullott atomjaira a két kisegítő erőmű, ötven emberrel a fedélzetükön. A tűzgolyó hangtalanul elenyészett a fekete háttérben, mintha egy másodperccel előbb ott sem lett volna.
- Galaxis... - suttogott megilletődve a fiatal mérnök.
A földiek szótlanul bámulták a fagyos világűrt, miközben Penge hadnagy mögöttük, csámcsogva majszolgatott egy sajtos szendvicset.
- Nem teccik a műsor? Mer' kaphassatok különbet is!
Vic nem vette a fáradságot, hogy válaszoljon ennek a vadállatnak, de ez volt az a pillanat, amikor elszánta magát az ellenállásra.
- Hughes! - fordult higgadtan a mérnökhöz. - Kérem vegye át a kontroll-pultot és ellenőrizze a reaktorok működését.
- Igenis.
Hughes, kissé esetlenül sárga kezeslábasában, de viszonylag magabiztosan foglalta el a helyét, nem sokkal távolabb Pengétől. A morózus telepes azonnal lerakta zsírtól csöpögő elemózsiáját és súlyához mérten, meglepően fürgén felpattant. A szék újból felsikoltott.
- Ha valamit elgajdultok, beverem aztat a kényes pofátokat! - rőffent rájuk dühösen. - Mit munkálódó te ottan?
Hughes segélykérőn nézett a többiekre.
- Csak ellenőrzi a legfontosabb rendszereket - sietett válaszolni Meier parancsnok. - Most, hogy a kisegítők nincsenek, minden reaktor maximálisan működik. A legkisebb hiba is halálos lehet.
A disznófejű telepes morogva visszavonult.
- Majd rajtatok tartom én a szememet!

✪

Részletek a Telepek Szövetségének hivatalos állásfoglalásából a Hammon-ügyben:

...mi, a Telepek Szövetségének hivatalosan választott képviselői elítéljük Al Hammon ezredes gerilla-akcióját és büntetőjogi felelősségünk teljes tudatában kijelentjük, hogy kormányunknak és népünknek sem közvetlen, sem közvetett módon köze az akcióhoz nincsen. (...) Az ilyen, extrém módszerektől élesen elhatároljuk magunkat és ezúton szólítjuk fel Al Hammon ezredest a megadásra! (...) mindazonáltal, kormányunk kész tárgyalást kezdeményezni a Földi Föderáció Tanácsával a függetlenségi törekvések és jogok felülvizsgálatáról, amely...

✪

A II. Földi Flotta hirtelen kilépett a hipertérből; monumentális, fenyegető armada, sötéten megbújva a csillagok halvány árnyékában. Lépésben közelített a telepek felé. A hajtóműveket már korábban kikapcsolták - hatalmas, lendületbe hozott testek úsztak némán gyanútlan célpontjuk felé, hogy lassan megállapodjanak a kijelölt támadópozíciók pontjainál.
- Hipertér-kommunikációt felfüggeszteni - utasította egységeit Wesley Paulson flotta admirális. - Világítást teljesen kikapcsolni.
Talányos sötétségbe borult a parancsnoki híd. A kezelőszemélyzet vörös szellemnek tűnt a konzolok mögött - csak a pótfény derengett halványan egy-egy sarokban.
- Támadóalakzat? - kérdezte halkan a zászlóshajó első tisztje.
- Még nem - hűtötte le az admirális. - Csak az elnöktől jöhet közvetlen parancs. Addig ejtőzzenek egyet, az emberei.
- Igen, uram!
Zöld egyenruhás kommunikációs tiszt jött fel a hídra. Mereven tisztelgett és kötelességtudóan állt az admirális előtt.
- Mi történt, hadnagy?
- Jelentették, hogy a kommandó-egység elérte az erőművet, uram.

3.

- Harcállásokat elfoglalni! - recsegte a hangosbeszélőből Al Hammon.
Penge azonnal felugrott és éberen nézett körbe. Hughes még mindig a konzolnál szöszmötölt, Meier parancsnok Simsszel sustorgott az egyik sarokban.
- Moccanni ne merészeljetek! - figyelmeztette őket. - Különben megmártom bennetek a legjobb késemet!
Penge óriási lépésekkel az ajtónál termett és zavartan kikukucskált. A folyosón fegyveres milicisták rohangáltak kiabálva, káromkodva.

- Mijazistan folyik ott?! - kiabált rá Penge hadnagy egy katonára.
- Megtámadtak! - hallatszott a válasz.
Vic Meier és Sims gyorsan Hughes konzoljánál teremtettek.
- Hol vannak most a támadók? - kérdezte az Öreg.
- A tornyoknál, talán négyen, öten lehetnek itt az emeleten.
Penge veszélyt szimatolva fordult vissza a roncs ajtónyílásból.
- Mit forraltok, tik ottan?!
Meier és az Öreg azonnal elhátráltak Hughestől.
- Büdös van - jegyezte meg Vic epésen. - Ki kéne takarítani!
Penge nem értette ugyan a célzást, de azért fújtatva előre lendült és rátámadt Meier parancsnokra. Hughes azonban tudta mit jelent a kitakarítás egy bázison. Vigyorogva pötyögött a billentyűzeten.
- Vákuum készültség a hangárban! - jelentette a gép. - Szivattyúzást megkezdem.
Penge felhorkant és szinte megdermedt Vic előtt. Sims gyorsabban kapcsolt és rávetette magát az emberhegyre. A milicista felüvöltött, nem volt ideje kést ragadni, de amúgy is kilencvenhat szerrel vágta földhöz az Öreget. Vic oldalba rúgta és Penge hadnagy a földre került. Sims kirántott egy kést a disznófejű terrorista övéből, de Penge szinte azonnal lecsapott. Vic következő rúgása az állát érte. Vérrel kevert nyál fröcscsent a szürke padlóra. A hadnagy még mindig nagy erővel támadott. Vic a hátára pattant. Penge kicsavarta Sims kezéből a zsákmányolt kést és Vic felé szúrt, aki hanyatt esett. Meier parancsnok megbabonázva figyelte az éles fegyver gyilkos útját. Aztán hirtelen nagyot reccsenve csapódott a földhöz Penge hadnagy busos feje. Mindketten felpillantottak. Hughes zsibbadt lábbakkal állt a hatalmas telepes kábult teste fölött.
- Úgy látom, éppen időben érkeztem.
- Szép munka! - ugrott föl Vic Meier és a folyosói megfigyelő monitorra pillantva megdermedt.
- Jön Hammon! - sürgette őket.
Sims a konzolon hagyott fegyverekért rohant.
- Vigyázat! - emlékeztette őket Hughes. - A Fókuszka még idebent van.
- Rongáld meg! - kiáltotta Vic és fölpumpálta lézerét halálos fokozatra. - Ezt a szemetet én magam fogom kinyírni!
Hughes gyorsan szemügyre vette Fókuszka fedlapját, majd egy ügyes mozdulattal lepattintotta. Alaposan megvizsgálta, aztán előhalászott a zsebéből egy mikro-hegesztőt és bütykölni kezdete a műtyürt.
Vic és Öreg Sims túlságosan az ajtóra koncentráltak, így nem láthatták, amikor Penge teste megmozdult. Csak későn vették észre.
- Te mocskos földi! - hörögte véres pofával a telepes.
Hughes felkapta a fejét és rögtön látta, hogy Penge közelebb van ő hozzá, mint két társa Pengéhez. A kölyök félelmében az első keze ügyében lévő tárgyat megmarkolta. Egy csavarhúzó volt az, amit most fegyverként maga elé szegezett.
Penge szadista hangon felröhögött.
- Az, az én reszortom, kishaver!
Egyetlen mozdulattal hajította el átkozott dobókését, szinte céloznia sem kellett, annyira közel volt Hugheshoz.
Suhh!
A fiatal mérnöknek még kiáltani sem maradt ideje. A tőr pucér markolata alig látszott ki felszabdalt gégéjéből. Sugárban tört elő a vér - beterített szinte minden konzolt, de még akkor is ömlött lüktetve, amikor szerencsétlen Hughes már a földre zuhant. A dagadt terrorista újból felnyerített és tántorogva fordult Vic felé.
Ami Hughes szerencsétlensége volt, az lett Meier parancsnok szerencséje. Penge ugyanis nemcsak a mérnökhöz volt közel, de Fókuszkához is, sőt, pontosan lővonalban állt! Vic remekül ismerte fel a helyzetet és azonnal lőtt. A hatalmas telepes szó nélkül elvágódott, mintha parancsra tette volna. A melegen-vágó lézer behegesztette ugyan a behatolási helyet, de halálos sérülést okozott.
Sims elégedetten bólintott. Vic pedig éppen becélozta volna Fókuszkát, amikor egy érdes hang reccsent rá.
- Én nem tenném ezt, Meier parancsnok!
Vic lassan, feltartott kézzel megfordult. Sims követte a példáját.

✪

Al Hammon gondterhelten járkált fel-alá a hangárban. Két kisebb teherhajó közeledett hozzájuk és gyanította, hogy nem labdázni jönnek. Minden figyelmeztetés nélkül rájuk lövetett. A bázis ágyúi, bármilyen gyengék is voltak, alaposan megrongálták mindkét hajót. Az egyik konténerszerű test tehetetlenül sodródott a Föld felé. A másik valahogy bekavarodott a bázis alá.
Hammon gyorsan felment a vezérlő szintre és a kommunikációs szobából újabb üzenetet küldött a Földnek. A következő próbálkozásnál robbantani fog. Hittek neki és azt mondták, hogy a transzportok csak ellátmányt szállítottak, nyugodjon meg, senki nem akarta megtámadni az erőművet, egyszerűen csak nem értesítették a szállítókat a történtekről. Hammon megnyugodott valamelyest, de ez nem tartható sokáig. Az volt a szerencséje, hogy végig készenlétben tartotta az embereit, így amikor mégis bekövetkezett a támadás, mindenki felkészülten védekezhetett.
A sérült, ellátmányt szállító hajó hirtelen bedokkolt a bázisra és fekete ruhás kommandósok özönlötték el a hangárt. Félelmetes lézer-tűzharc kerekedett, mindenki lőtt mindenkire. Hammon is kivette részét a népirtásból, aztán hirtelen rájött, hogy baj van. A lövöldözés állóháborúvá fajult, mindkét fél beásta magát az állásai mögé (ezek többnyire hordók vagy az épület kiszögellései voltak, esetleg egy-egy konténer) és onnan aztán se bú, se bá! Tovább folyt az esztelen lövöldözés, már egész fullasztó lett a levegő. Egyetlen dologra nem figyeltek a küzdő felek rendesen. Ugyanis a számítógép, azon a szokásos, monoton hangján egyszer csak bejelentette, hogy ő bizony megkezdi a hangár vákuumos kezelését.

Ezalatt tovább folyt a vérontás, és az sem tűnt fel senkinek, hogy az elszívó turbinák beindultak. A katonák egyre nehezebben lélegeztek ugyan, de talán azt hitték, hogy a csata izgalma van rájuk ilyesmi hatással.
Egyedül Hammon jött rá a dologra, és amikor már több embere is fuldoklott, még valahogy összeszedett három milicistát és megkezdte a visszavonulást. Aztán egy közelükben becsapódó gránát leszedte mindhárom emberét és Hammon is megsérült. Káromkodva felkapott egy lézerpisztolyt és áttámolygott az éppen záródó zsilipajtón, ami a vezérlő szintre vezet. Kicsit megpihent a folyosón, aztán elindult, hogy megkeresse állandó és megbízható jobb kezét, Penge hadnagyot. Amikor odaért az irányítóhoz, már tudta, hogy baj van. A két földi ott állt neki háttal, fegyverrel a kezükben. Az a szemét Meier pedig éppen Fókuszka likvidálásán töri a tollát. Bicegve beljebb lépett hát és erélyesen rá ripakodott a parancsnokra.



- Én nem tenném ezt, Meier parancsnok!
A két földi megfordult.

✪

Al Hammon ezredes állt előttük, kissé bicegett ugyan, de sajnos még épségben volt. Fekete kesztyűbe bújtatott jobb kezében röntgenpisztolyt tartott, a bal kezében egy lézervetőt.
- Csak nem fázik, hogy kesztyűt hord, Hammon? - bökött felé Sims megvetően.
Az ezredes hanyagul vállat vont. Óvatosan körbepislantott, próbálta felmérni a terepet.
- A kezem még egy föderációs börtönben sérült meg.
- Akkor miért vágyik ennyire vissza oda? - kérdezte Vic gonoszul.
- Nem áll szándékomban visszamenni.
Hammon eloldalazott mellettük Penge holtteste felé. Csak egy pillantást vetett rá, rögtön felismerte a lézer vágta sebet. Lopva megnézte Fókuszkát is.
- Nocsak! - mondta elismerően. - Áthangolta vagy csak megrongálta?
- Ez itt a kérdés! - susogta talányosan Vic Meier. - Áthangolta vagy csak megrongálta.
Hammon idegesen fölnevetett. A röntgenpisztolyt elhajította. Sétálni kezdett a konzolok felé.
- Mindegy! - fejtegette. - Mindkét esetben csak a lézert tudom használni, hiszen ha áthangolták, úgy is lelőhették Pengét, mintha csak megrongálták volna.
Vic még négy lépést adott neki, mielőtt...
- Hm, hm - gusztálta őket Hammon. - Most már csak azt kell eldöntenem, hogy melyiküket lőjem le először.
Egy lépés. Hammon úgy ugráltatta előttük a pisztolyát, mintha valami vásári mutatványos lett volna.
- Ecc, pecc, ki-me-hetsz...
Második lépés.
- ...hol-nap-után be-jö-hetsz, cér-ná-ra, ci-ne-gé-re...
Harmadik lépés.
- ...ugorj ci-ca az egérre!
A lézer megállt szegény Öreg Sims orra előtt, Hammon szélesen elvigyorodott, majd lépett egy utolsót és megállt Vic Meier parancsnokkal szemben, pontosan...
- Fuss! - rikkantotta Vic és Hammon felé vetődött, aki egy kéjes mosoly kíséretében rányomta ujját az elsütő gombra.
...Vic és Fókuszka között.
Halványzöld energianyaláb vágódott elő a pisztoly nikkelezett csövéből, egyenesen neki Vic mellkasának, legalábbis ez történt volna egy átlagos napon.
De hát, ez a nap már csak ilyen volt!
Ugyanis a vékonyka lézersugár hirtelen megtorpant a célpont előtt és szinte delejezetten tett egy száznyolcvanas fordulatot, egyenesen beletrafálva Al Hammon milícia-parancsnok szívébe. Az ezredes azonnal meghalt. Fókuszka elnyelte a maradék energiát és jóllakottan duruzsolt. Vic Meier szeretettel kézbe fogta a kis ketyerét és megsimogatta a fedlap nélküli, pucér áramköreit.
- Te vagy a fogó.

✪

- Támadási parancsunk van, uram! - emlékeztette Paulson admirálist izgága első tisztje. - Az elnök személyes parancsa.
Wesley Paulson dühösen meredt rá a parancsnoki híd monitorjáról.
- Még folynak a tárgyalások - ellenkezett elszántan. - Ezt nem teheti meg az elnök sem!
- De az erőmű megmenekült - győzködte a tiszt. - Már a mi csapataink ellenőrzik!
- Nem! - mondta még egyszer és utoljára Wesley Paulson flotta admirális. - Minthogy háborús helyzet áll fönn, teljes jogom van dönteni a támadások menetét illetően, még akkor is, ha ez ellentmond az elnök személyes utasításának!
A tiszt vigyázzba vágta magát.
- Igenis!
- Visszavonulás a Föld felé! - utasította minden hajóját Wes Paulson, a II. Földi Flotta parancsnoka.
A félelmetes hadigépezet leállt.

UTÓSZÓ

Részlet a K.B. 2453,5,04/12. számú vizsgáló eljárás jegyzőkönyvének utolsó szakaszából:

...a K.B., a Wes P. ideiglenesen kinevezett flotta admirális ellen indult vizsgálati eljárás megállapította, hogy vádemelés a Wes. P. ügyben nem lenne helyénvaló, ezért annak javaslatát elveti. A vizsgáló eljárás jegyzőkönyvi szakaszának ítélete nem kérdőjelezhető meg! Ellenben javasoljuk, hogy induljon vizsgálat a Föderációs Tanács elnökének személye ellen, aki alaposan gyanúsítható...

IMPERIU TERR

NEM A LÁTVÁNY, HAN

Az egyre ritkábban megjelenő Amiga-programok között felüdülést jelent az Imperium Terranum megjelenése. Egy kissé a Civilization elemeit véltem benne felfedezni, sőt némi túlzással a folytatásának is tekinthető. Míg ott a Földön különböző kultúrák küzdenek egymással, és a tudomány fejlődése a XXI. században eljut az űrutazásig, addig itt a XXI.-XXII. századtól különböző bolygórendszerek civilizációt (melyek közül mi a terraneneket képviseljük), harcolnak egymás ellen a technikai szintüket mind magasabbra emelve, hogy elsőként érjék el a tértől és időtől független létformát.

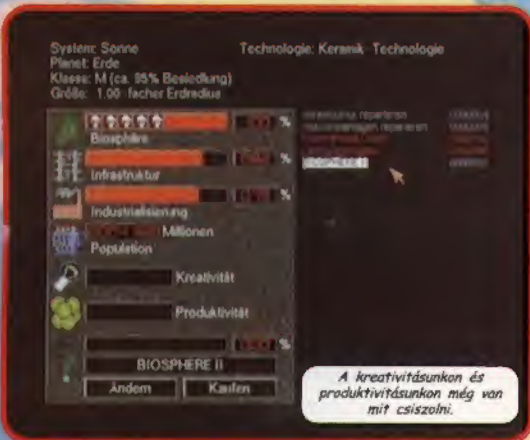
Egészen alul három felirat látható. A legelsőre **(Suchen)** kattintva tájékoztatást kapunk saját **(Eigene)** és az általunk ismert idegen **(Fremde)** bolygókról. A másodikkal **(Sternenkarte)** a bolygórendszerekre kapcsolunk vissza, míg a legalsó pirosbetűs Rundende zárja a kört.

Visszakapcsolva a bolygórendszerek térképére a Suchen helyett **Regierung** feliratot találunk. Erre kattintva öt opció közül választhatunk. A **Militar** a katonai felkészítést szabályozza, a **Finanzen** a költségvetést. Ez az opció jelentős a játék során, ugyanis itt szabályozhatjuk, hogy a bevételek hány százalékát fordítjuk felhalmozásra, fejlesztésre és a titkosszolgálatra. A **Dossier** saját és idegen adatokat ad meg, azonban az utóbbihoz működtetni kell a titkosszolgálatot. A **Statistik** részletes adatokat ad a saját birodalmunkról, míg az utolsó, a **Forschung** a 42 találmányt sorolja fel.

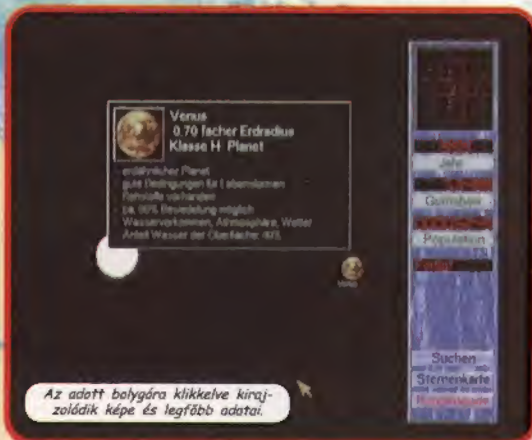
Az általunk már feltalált vagy birtokolt találmányokat világosan, a többieket halványan jeleníti meg. A találmányok (a Civilizationhoz hasonlóan) egymásra épülnek, s az egyes harcieszközök is ezek függvényei.

majd a bolygó nevét, osztályát, zárójelben a belakhatóságát, valamint nagyságát földsugárban kifejezve. A bolygóosztályok között az M kategória legkedvezőbb a fejlődéshez.

A táblázat első három sora a bioszféra, az infrastruktúra és az iparosítás **(Industrialisierung)** mértéke. Ezeket célszerű 90-100% között tartani. Alatta látható a népesség **(Population)** milliókban, a kreativitás és a produktivitás, melyek a legyártott találmányok alapján 0-5 közötti értékűek lehetnek, a magasabb szinten gyorsabbá teszik a gyártást. Legalul az **Ändern**-nel változtathatjuk a gyártmány fajtáját, a **Kaufen** pedig a vásárlásra szolgál. A felettük lévő két sor mutatja, hogy éppen mit gyártunk, s az hány százalékban készült már el.



A kreativitásunkon és produktivitásunkon még van mit csiszolni.



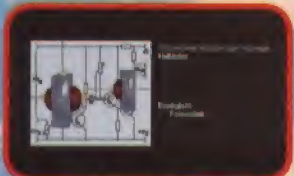
Az adott bolygóra klikkelve kirajzolódik képe és legfőbb adatai.

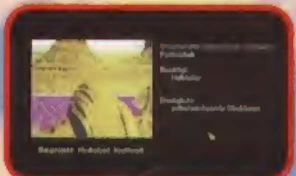
DE NÉZZÜK A JÁTÉKOT!

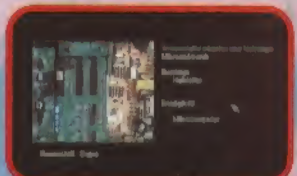
Bach, Beethoven és Wagner zenéjével kísért intró után a szokásos kérdést kapjuk: új vagy régi játék. Az új választása után öt opcióban dönthetünk, hogy melyik irányítását tartjuk meg magunknak, illetve engedjük át a gépnek, óhajtjuk-e végignézni az ütközeteket, netán részt is veszünk az irányításában, vagy ezt a gépre bízzuk . (Bízzuk!) Ezek mellett beállítható a nehézségi fokozat is.

Jobb klikkel kilépünk, vége a zenének, és előttünk van a 25 bolygórendszer, amelyben kékkel (ez a mi színünk a játék során) jelölve van az indulási pontunk, a Naprendszer. Erre klikkelve előtűnik a Nap. A képernyő jobboldalán felül az aktuális bolygórendszert láthatjuk a radaron. Alatta az **évszám (Jahr)**, a **vagyonunk (Guthaben)**, a **népességünk (Population)**, majd a Fertig felirat látható, amely a fordulók végét jelzi. Alatta egy digitális órát találunk, melynek a játékban nincs semmi jelentősége.

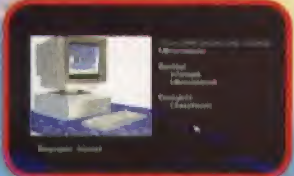
Visszatérve a Naprendszerbe keressük meg a Földet (az egyetlen kék pont), kattintsunk rá ballal. A képen most már megjelenik a Föld. Rákattintva egy táblázatot kapunk, amely a játék során igen lényeges szerepet játszik. A táblázat felett találjuk meg a bolygórendszer,

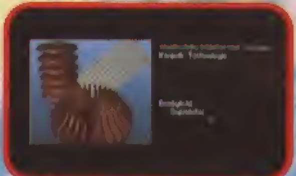


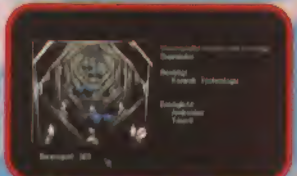




ÉRDEKESEBB FELFEDEZÉSEK







UM RANUM

EM A PRECIZITÁS AZ ELSÔDLEGES!

ték száma is. A gyártási választékon megjelenennek az építhető űrhajók nevei is.

Az űrhajók közül a Starwing, vagy a nála nagyobb teljesítményűek csak olyan bolygón építhetők, ahol már elkészült az űrdokk (Raumdock). Az ilyen bolygók a hozzájuk kapcsolt patkóról ismerhetők fel. Az űrhajók előbb megsemmisíteni. A másik hatalom minden beavatkozást háborús oknak tekint, és felajánlja a békét, amit nem érdemes elfogadnunk. Amennyiben üres bolygóra értünk, ott a Földnél már ismertetett módszer szerint járunk el. A meghódított bolygó már él, és lehetséges, hogy technikailag magasabb a szintje, mint a Földé.

kóval ellátott. Ha megtámadjuk a rendszert, akkor először ezeket fogloljuk el, de számítsunk arra, hogy ezeket erősen védik orbitális pályán lévő űrhajókkal. Ezért nekünk is mind a Földet, mind a kolonizált bolygókat el kell látnunk védelemmel. Az egyes bolygóink védelméről úgy tájékozódhatunk, ha a bolygóra jobbal klikkelünk. Egy ellenséges bolygó elfoglalásával az ellenség egy-egy felfedezését is megkapjuk - sajnos az ellenkezője is igaz, ezért nem szabad védtelenül hagyni bolygóinkat. A háborúskodással egyidőben folyik a fejlesztés is. **A 17 űrhajótípus közül ki kell emelni a Stargate-et,** amelynek segítségével képesek vagyunk két rendszer között hiperugrást végezni.

A játék során űrharcra is sor kerülhet. Itt általában az erősebb győz, egyenlő típusoknál zömében a támadó, de hátrányba kerülhet az az űrhajó, amely ugyan korábban már győzött, de a pajzsát erősen megrongálták. Az ellenség az értékes bolygóit erősen védi, ezért célszerű azt egyidőben több űrhajóval támadni.



Ellenfelünk hódító útra indult.



Technológiai fejlettségünk még eléggé gyerekcipőben jár.

A JÁTÉK MEGKEZDÉSEKOR...

...rendbe hozzuk a bioszférát, megteremtjük (100%-ra hozzuk) az infrastruktúrát és az ipart. Ez a három nem vásárolható. A táblázat mellett láthatjuk, hogy mi gyártható vagy vásárolható, s mellettük a gyártás várható időtartama is leolvasható. Még el sem értük a 100%-ot, amikor a táblázat helyén megjelenik az első hat találmány neve, melyek közül kiválaszthatjuk a nekünk legcélszerűbbet. A választás után - ha már több bolygónk is van - újabb kijelzés következik, hogy hol (melyik bolygórendszer melyik bolygóján) mi készült el. Nem tartozik a felfedezések gyakorlati alkalmazásához, de jelentős szerepet játszik az Európai Unió (Kontinentale Union) megteremtése, majd a világállamé. **A játékhoz feltétlenül szükséges a katonai és a kolonizáló (Landungstruppe és Siedler-Einheit) egységek felállítása.** Ez utóbbi csak a BIOSFERA II projekt megvalósulásával jön létre.

A találmányokból legyártott dolgok képei a táblázat mellett megjelennek, így a katonáké és a telepeseké is, azonban belőlük több is "készíthető" (és erre szükségünk is lesz). Amint növekszik a képek száma a táblázat mellett, úgy növekszik a kreativitás mértékét jelző lámpakör-készüléséről, a többi tárgyhoz hasonlóan, jelzést kapunk, s ekkor döntenünk kell, hogy elindítjuk-e az űrbe, vagy körpályára állítjuk. Ha az előbbit választjuk, akkor a bolygón elkezd villogni az űrhajót jelző négyzet. Mellé kattintva a klikkelés irányába mozdul el (így irányítható), de még érintkezik a bolygóval. A bolygóra kattintva megjelenik egy táblázat, melynek a középső sorára klikkelve **(Be/Einladen)** újabb táblázat jelenik meg, melynek felső sorában az űrhajón, az alsón a bolygón lévő katonák és telepesek számáról, valamint az ott található vízről kapunk tájékoztatást. A hajó vagy embereket, vagy vizet szállíthat. A megfelelő helyre kattintva megtörténik az átszállás. Ugyanez a szisztéma az űrhajóról a bolygóra történő átszállásnál is. A Szojuz és Mir űrhajóknál e műveletnél jól kell manővereznünk, mert ezek csak egyet léphetnek, és rossz helyezkedésnél a bolygó "megszökik".

A KOLONIZÁCIÓ MENETE

A Naprendszerben a Merkur, a Vénusz, a Mars és a Pluto kolonizálható. A kolonizáció során egy telepest kell a bolygóra tennünk. Lehetséges azonban, hogy a bolygót már egy másik hatalom megszállta. Ekkor egy katonát kell áttennünk. Ha a bolygó körül orbitális pályán egy idegen űrhajó kering, akkor azt kell

A Naprendszeren kívüli kolonizáláshoz szükséges kiküldenünk egy űrhajót. A csillagtérképen kiválasztott bolygóra klikkelve elindul, és a típusától függően néhány év múlva odaér. Amíg az űrhajónk úton van, a két rendszert egy kék vonal köti össze. Amikor megérkezik, bejelentkezik, majd a következő fordulóban a radarernyőn meglátjuk a bolygórendszer térképét. Fehér pontok jelzik a még fel nem fedezett, színesek a már elfoglalt bolygókat. A bolygóra kattintva megtekinthetjük típusát. Célszerű a vizsgálódás előtt egy űrhajónkat egy bolygó közelébe vinni, mert különben nehezen találjuk meg. Ennél nagyobb baj, hogy a játék is áll addig, amíg nincs meg az űrhajónk. Teljesen reménytelen esetben egy jobb klikk + Sterne, és az űrhajónkat egy másik rendszerbe küldjük. Ha nem állunk hadban az általunk elért bolygórendszerben talált civilizációval, akkor nem fognak támadni. A legjobb, ha az űrhajónk megkeresi a rendszer napját, és a közelében (nem mellette, mert akkor felrobban) "letáborozik". Azokról a rendszerekről, amelyekben szabad űrhajónk van, állandóan kapunk tájékoztatást. A fel nem fedezett rendszerek a csillagtérképen fehér, a többiek a domináns kultúra színeivel vannak jelölve.

A felderítés során figyeljük meg, hogy hol van M bolygó, illetve pat-

A játékot elveszthetjük, ha elveszítjük bolygóinkat és űrhajóinkat, de akkor is, ha az ellenség eléri a végső célt. Megnyerjük, ha elpusztítottuk az ellenséget. Ez azonban mások számára a zsarnokságot jelenti. **Az igazi győzelem a NEW-LIFE-FORM projekt elsőként történő megvalósítása.** Lehetséges patthelyzet is, ha valamilyen anomália következtében elpusztulnak a bolygórendszerek.

imperium terranum	Kiadja: EuroByte
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

Nagyon zsenge grafikailag, s ezért még a játékélmény sem kárpótol.

66%

MINDEN SHOOT'EM UP ŐSANYJA, '96-OS KÖNTÖSBEN

SWIV 3D

Akik már régebb óta járatosak a számítógépes játékok világában, azoknak gondolom nem is kell mondanom, hogy mit jelent a SWIV. Ez volt az egyik legszebb - ha nem a legszebb - felülnézetből játszódó amigás shoot'em up. Egy helikoptert vagy egy kis dzsipet (amiből a terepviszonyoktól függően időnként átszállhattunk motorcsónakba is) irányíthattunk, és millióni harckocsi, tank, helikopter, repülő támadott ránk. Noha komputer generálta grafikát akkoriban még nem használtak, az objektumok és a tárgyak gyönyörűen voltak árnyalva, a grafika szinte még ma is játéktermi színvonalúnak mondható. Az egész játék minden tekintetben monumentális volt, gigantikus méretű főellenségek vártak ránk, az iszonyú hosszú, lefelé scrollozódó pályákat pedig a gép folyamatosan töltötte, tehát nem volt megállás! Kivéve persze ha meghaltunk.

○

A Sales Curve elég sokat váratott a folytatással, de végre megérkezett, immár természetesen PC-re. "Minden shoot'em up ősanyja visszatért!" - hirdeti a reklámszöveg, de hogy valóban visszatérésről van-e szó, azt ki-ki döntse el maga. A folytatás ugyanis nagyjából annyiban hasonlít az elődre, hogy itt is egy helikoptert és dzsipet kell irányítani, és itt is jókora túlerővel kell szembeszállnunk. Ezúttal azonban **egy 3D-s akciójátékról van szó,** gyönyörűen megszerkesztett hegyes-dombos vidékeken háborúzhatunk.

Még egy fontos hasonlóság azért még akad: **az akció itt is folyamatosan pereg,** még az extra fegyverek, rakéták, pajzsok felvétele sem lassítja a játékot, akár teljes sebességgel átrepülhetünk felettük, még úgy is magunkhoz vonzzuk őket. Nem kell felesleges műszerekre sem figyelnünk, sőt - más 3D-s helikopteres játékoktól eltérően - még azzal sem kell törődnünk, hogy milyen magasan repülünk, a gép ezt is automatán szabályozza. Ha tehát berepülünk egy völgybe, automatikusan leereszkedünk, ha egy dombhoz közeledünk, nyomban emelkedünk, a gép tartja a magasságot. Csupán néhány magasabb hegy van, ami felett nem tudunk átrepülni.

Ezúttal azonban nem egyetlen hatalmas pályán kell végigverekednünk magunkat. **A 18 egyenként jól megtermett szint** mindegyike előtt egy kis eligazításhoz kerülünk, ahol a gép megmutatja a térképen, hol lesznek a különböző fontosságú célpontok, köztük a fő, azaz a "Final" célpont. A küldetések teljesítéséhez gyakorlatilag elég csupán ez utóbbit megsemmisíteni, de természetesen minél kevesebb objektumot pusztítunk el, annál gyengébb lesz az összegzett teljesítményünk, nem szólva arról, hogy így nem fogjuk megtalálni az extra fegyvereket, amik az egyre nehezedő pályákhoz már nélkülözhetetlenné válnak. A nálunk lévő fegyvereket, az aktuális tűzerőnket a gép egyébként a teljesített pályákkal együtt szintén elmenti a pilóta neve mellé. Csak az extra fegyverekből, rakétákból "csekély" 30-at számolhatunk össze, a későbbiekben a Page Up/Down-nal tudunk ezek között válogatni. Ha egyébként esetleg nem lennénk elégedettek valamelyik pályán elért teljesítményünkkel, bármikor bármelyiket újra megpróbálhatjuk.

○

A 3D-s grafika eszméletlen szép és teljes képernyőn is csodálatosan gyors, igaz a minimum követelmény egy 486/100-as. Az elődhöz hasonlóan megfordulhatunk füves-fás, jeges, vagy holdbéli vidékeken, sőt még a Marson is. Az objektumok szintén tökéletesek, a gyár- és a lakóépületek teljesen jól megkülönböztethetőek. A küldetések igen változatosak, van ahol egy erőművet kell felrobbantanunk, máshol meg egy repülőteret lőhetünk ripityára, ahol a földön lévő szintén szépen kidolgozott gépek megsemmisítése a feladat, és így tovább. A füst és robbanás-effektusokra sem lehet panasz, robbanásnál enyhén bevillan a környező terep is. Küldetéseink teljesítésében különböző automata rakétavetők, gépágyúk, helikopterek, tankok, harckocsik próbálnak minket megakadályozni, ezek mindegyike szépen kimunkált, és eléggé realisztikusan mozgatott.

○

Ja és mielőtt elfelejteném, ezúttal is száguldozhatunk majd néhol négy keréken is, sőt, még más járműveken is. A pergő akciónak köszönhetően garantáltan egy percre sem fogunk unatkozni, de ha esetleg valakinek mégis alacsonyan maradna az adrenalin szintje, az csavarja fel a közvetlenül a CD-ről szóló pergő muzsikák hangerejét!


Buggy-nk komoly felfordulást rendez a tisztáson.

A reaktor védelmét 5 gyorstüzelő löveg látja el, Ellenünk ez is kevés.


Csodával lesz határos, ha ezt a golyózáport ép bőrrel megússzuk.

A Mars felszínén találkozunk a legfurább ellenfelekkel.

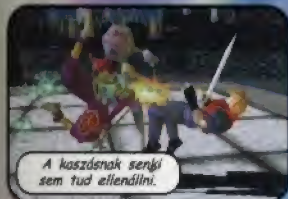

Nem lesz egy egyszerű menet...

swiv 3d	Kiadja: SCI
PC: 486/100, 8MB RAM, 2XCD, VGA	
84%	

FAKÓ FOLYTATÁS

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

Bár a Toshinden 2 már a nyár közepe felé megérkezett, sajnos az ismertetésére csak most tudtunk sort keríteni. Egy haszna azonban van ennek a késedelemnek, nevezetesen hogy itt van összehasonlítási alapnak a másik híres folytatás, a nagy vetélytárs, a Tekken 2. A Toshinden első része tulajdonképpen a Ridge Racerrel karöltve **az első játék volt, ami megmutatta, hogy mire is képes a Playstation,** hogyan kell kinéznie egy 32 bites verekedős játéknak. A 3D-s terepeken addig soha nem látott szépségű vektoros szereplők küzdöttek egymással, egyszóval maga volt a csoda. A tündöklése azonban csak a Tekken megjelenéséig tartott, hiszen ez utóbbi hasonlóan csodálatos grafikát tudott felmutatni, ám mindemellett a szereplők mozgását is a tökélyre fejlesztették. Nos, immár a második részeknél tartunk, s amíg a Tekken 2 nagy előrelépés volt az elődjéhez képest, addig a Toshinden 2 mondhatni ugyanazon a szinten stagnál.

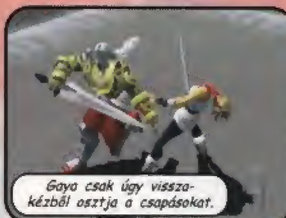


A kaszásnak senki sem tud ellenállni.

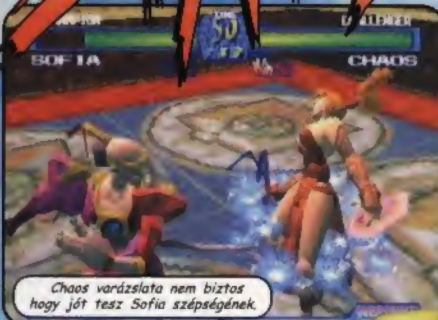
A készítők a szereplők kialakításánál **maradtak a Gouraud shaded poligonoknál,** ám a kidolgozásukon, és a vonásaikon sokat fejlesztettek, sokkal szebben néznek ki. Szögletességet vagy éleket például - a technikának köszönhetően - sehol sem tapasztalhatunk az "élő" testeken. Mégis azonban - ugyanúgy mint az első részben - a figurák inkább rajzszerűnek tűnnek, mintsem valóságosnak. **Bizonyos light sourcing technikákat is alkalmaztak,** ami a leginkább Sofia pályáján érzékelhető, ahol díszkós fények futják körbe folyamatosan a szereplőket. A helyszínek egyébként ismét csodálatosak: az egyik legszebb pályán, Gaia pályáján például a háttérben egy tenger háborog. Ez persze jó dolog, de egy verekedős játéknál nem ez a legfőbb követelmény. Nagy hibának tartom viszont, hogy az animáción semmit nem javítottak, ugyanúgy mint az elődben elég darabosak, hirtelenek a mozdulatok, amik így egyáltalán nem járulnak hozzá a realisztikus összképhez.



Gaya lehellete meglehetősen forró.



Gaya csak úgy visszakézből osztja a csapásokat.



Chaos varázslata nem biztos hogy jót tesz Sofia szépségének.

A játék karaktereinek a számában nem tapasztalhatunk túlzottan nagy áttörést. Mindössze három új választható karakter van: Chaos, egy szikár harcos, aki egy nagy kaszával van felszerelkezve, egy új női szereplő, Tracy, aki a gumibotjaiból még villámot is képes kicsiholni, és választható lett Gaia, az első rész főnöke, aki egy jókora karddal rendelkezik. Vannak persze még rejtett szereplők is, az alaposan felfegyverkezett Vermillion, és a régi ismerős Sho, valamint a mostani (nőnemű) főnökök: Uranus, az angyal, és a kislányos külsejű, de annál veszélyesebb Master. Ez utóbbi kettő a mezőny végigverése után lesz választható (legalább négyes fokozaton) a véletlen karakterválasztásra állva plusz a Selectet nyomvatartva. Sho és Vermillion kiválasztásához ugyanezt kell végigcsinálni még egyszer, csak éppen már ötös fokozaton.

Mindegyik szereplőnek nagyrészt megmaradtak a régi mozdulatai, plusz még kaptak hozzájuk néhány újat. A legfőbb újdonság a képernyő alján látható OVERDRIVE kijelző, ami ha megtellik, **karakterünk egy új támadásra lesz képes,** amit mind a négy támadó gomb lenyomásával tudunk aktivizálni. Az OVERDRIVE kijelző a kapott ütésekkor töltődik a leginkább, így ez mondhatni a szereplőnk bevadulását mutatja. Jópofa dolog még a "gúnyolódó" mozdulat is, amit a Selecttel hívhatunk elő. A mozdulatok tekintetében tehát érzékelhető ugyan némi fejlődés az elődhöz képest, de a program még így is gyerekcipőben jár a Tekken 2-höz képest, s hozzá kell tegyem, hogy a komolyabb speckókat véleményem szerint túlzottan nehéz előhívni.



Rungo mellé trafált.

A játék összképileg úgy fest, mint egy felújított Toshinden 1. Néhány új szereplő, továbbcsiszolt grafika, pár új mozdulat, de mindegyikből csak egy csipetnyi. A program kétségtelenül jobb, mint az első rész, ám annyival nem jobb, mint amennyivel azóta az általános követelmények növekedtek. A szépség nem minden, a játékmenetet tekintve pedig a Tekken 2 fényévekkel van a Toshinden 2 előtt. Nem rossz a játék, csak már túlhaladt rajta a kor...

toshinden 2	Kiadja: Takara
PLAYSTATION	
79%	








A SEGA SEMMIT SEM BÍZ A VÉLETLENRE!

SEGA WORLDWIDE SOCCER 97

A fociprogramok a Sensi Soccer óta már elérték a maximális játszhatóságot, így manapság már csak komplexitásban, vagy szépségben lehet ezen a téren újat felmutatni. Még jól emlékszem, alig egy éve, hogy a Goalstormban elsőként egy fociprogramban a játékosok is 3D-s grafikával voltak megoldva, akkoriban az maga volt a csoda. A szereplők ugyan szögletesnek tűntek, de a mozgásuk tökéletes volt. Nem gondoltam volna, hogy egy év sem kell hozzá, és a mozgás még annál is tökéletesebb lesz, a játékosok pedig teljesen normális, emberi formát kapnak. A Sega Worldwide Soccer annyira élethű, és annyira játszható, hogy még azok is megszeretik a focit, akik eddig rá sem tudtak nézni.


Ez a fejes erősen gólszagú.

⚽

Többfajta kameranézetből játszhatjuk a meccseket, a visszajátszásnál ráadásul teljesen körbejárhatjuk az eseményeket, oda-vissza nézhetjük, kimerevíthetjük, képkockánként léptethetjük. Ilyenkor figyelhető meg, hogy a labda és a játékosok kapcsolata mennyire összhangban van, vagyis programozási nyelven szólva mennyire kifinomult sprite-ütközés detektálót alkalmaztak. Egyszer például kapura lőttem, és nem értettem mitől pattant ki a labda. Aztán visszajátszottam a dolgot, kimerevítettem a képet a kritikus pillanatban, rázoomoltam és azt kellett konstatálnom, hogy valóban nem csalt a gép: a kapus még épp hogy ott volt a "kisujjával".

Hihetetlen mennyi mozgást digitalizáltak le a játékhoz, szinte minden másodpercben más-más figurát mutatnak be a játékosok, lehelletfinom mozdulatok is animálva lettek. Ha például megállunk, a labda nem gurul el tőlünk, hanem emberünk ráteszi a lábát. Aztán más játékokban eddig még nemigen láthattunk olyat sem, hogy a védekező játékosok a szó szoros értelmében hátráltak volna.


A kameruni játékos "besárgul".

Az irányítás - részben ezeknek a kifinomult animációknak köszönhetően - olyan, mintha tényleg ott lennénk a pályán, egyszóval a játékosok valóban azt csinálják, amit akarunk. Pontosan passzolnak, ha ide-oda húzogatjuk a labdát szépen animálva cselezgetnek.

Az ellenfél mozgatása persze ugyanilyen tökéletes, ha lóvá tesszük őket, rossz irányba ugranak ki, meglökve őket elvesztik az egyensúlyukat, ha elpöccintjük előlük a labdát, hatalmas lukat rúgnak. Na persze ugyanígy ők is kibabrálhatnak velünk. Az X-szel a meleg helyzetekben ha úgy gondoljuk a kapus irányítását is átvehetjük, ugyanis néha előfordul, hogy "elalszik".

Ezeken kívül egy rakás bravúros mozdulatot is előcsalhatunk, többek között például hátraollózást is. Nincs két egyforma akció, tényleg mintha egy közvetítést néznénk, s ebben az illúziónkban a közönség zsibongása, és kommentátor is maximálisan megerősít minket. A kommentátor természetesen profi szakmabeli, a bennfentesek már több nemzetközi csatornán is hallhatták a hangját.

⚽

Magán a játékon kívül a "tálalás" is minden igényt kielégít. Indulhatunk egyedül, vagy egy joy-elosztó segítségével akár négyen is. Játszhatunk különálló meccset, kupát, többjátékossal bajnokságot, vagy lőhetünk külön tizenegyeseket is. Az Options-ben annyi apró részletet állítgathatunk, hogy ha felsorolnám, még egy oldal kéne a cikkhez. Ezen kívül a játékosainkat is átnevezhetjük, bár ezek eredetileg sem valóságos nevek. Szerencsére a foci stratégiai oldlát sem hanyagolták el. Meghatározhatjuk a csapatunk felállását, hogy kik legyenek a csapatban, hogy milyen jellegű játékot játsszanak, valamint külön a védelem felállását is.


Na vajon hova rúgja?

A program a szabályokat roppant pontosan betartja, a bíró mondhatni a helyzet magaslatán áll. Hiába követünk el például bármilyen durva szabálytalanságot, ha az ellenfélnél marad a labda, a bíró szinte minden esetben alkalmazza az előnyszabályt. A szabálytalanságok közül elsősorban a rossz becsúszásokat emelném ki, amit a bíró gyakran sárgalappal "jutalmaz". Ha az ilyen elhibázott becsúszás "túl jól" sikerül, előfordulhat, hogy az ellenfél játékosa néhány másodpercig ott fog agonizálni a füvön, magyarul sérülések is vannak. A játék ismeri a les-szabályt is, olyannyira, hogy a csapatunk megfelelő felállításával akár rá is játszhatunk.


Kasabov készülődik a szögletrúgáshoz.

⚽

Gól esetén többfajta örömünnepet nézhetünk végig, a vesztes játékosai meg csípőretett kézzel elmélkednek, hol hibázhatták el. A lengedező zászlókkal teli csodás stadionok, a változó időjárás, a realisztikus árnyékok pedig már tényleg csak a hab a tortán, nehogy még a kritikus valamit le tudjon húzni. Én legalábbis bárhogy is kerestem, semmi negatívumot nem találtam.


Ez még épp hogy nem tizeneggyes.

sega soccer '97
Kiadja: Sega
SATURN
95%

NIHILIST

LET THE KILLING BEGIN!


Legyünk kíméletlenek az ilyen apró bázisokkal is.

Néha úgy érzem szerencsés vagyok, hogy ebbe a századba születtem. A játékok legtöbbje ugyanis elég gyászos jövőt fest elénk, itt van például a Nihilist kerettörténete is. Az emberiség szétszóródott a különböző planéták között, és már néhány társra is lelt a világegyetemben, igaz nem túl barátságosakra. Az űrben a legkülönfélébb származású és fajú gazfickók garázdálkodnak. Közülük a legrosszabbak a magukat Testvériségnek nevező szekta tagjai, akik óriási mágneses tereket, úgynevezett Kraalokat hoztak létre az űrben, amibe ha egyszer bekerült egy hajó, nincs menekvés, hacsak nem győztesen kerül ki a csatából. Az emberiség "jóhírét" hasonló keménykötésű fickók próbálják megvédeni, meg akarják tanítani az idegeneket tisztelni a Homo Sapienst. Hogy sikerül-e nekik? Majd meglátjuk...

A játék lényege pofonegyszerű. Először is adva vannak a Kraalnak nevezett 3D-s arénák, amik valójában különböző formájú sima vektorokból álló 3D-s "kalitkákat" jelentenek. Van ahol csak 2D-ben tudunk mozogni, ám a legtöbb pálya teljesen 3D-s, sőt néhol még gravitációs erők is hatnak az űrhajónkra. A lényeg, hogy **életben maradjunk, és minél több pénzt (Kash) gyűjtsünk be,** és mellesleg minél több ellenfelünket lőjük ki. A világűrben persze még egyéb bónuszok is lebegnek, ilyen például az extra erősségű lézer, stb. Ha sikeresen végzünk egy-egy pályán, megfelelő összegért indulhatunk a következő szinten. A küldetések között mindig az anyahajóra kerülünk, itt két helyiséget találunk. Az **Atriumban** két dolgot tehetünk: egyrészt kiléphetünk a DOS-ba, másrészt a Terminálon keresztül az opciókhoz juthatunk, köztük az állásmentés/töltéshez. A másik helyiségben, azaz a csarnokban **(Lounge)** vehetünk (a Shopnál) új hajót és fegyvereket, amiket ugyanitt, az Armoury-nál helyezhetünk üzembe. Itt egyébként javíttathatjuk a sérüléseinket is (Hull Boost). A fegyverek és a hajók ára a gyorsaságuk, illetve az erősségük/hatóerejük szerint alakul. Ahogy haladunk előre a játékban, a választék úgy bővül. Egy rakéta egy küldetésre elég, ám egy menet alatt az adott rakétából végtelen mennyiségüt kilőhetünk. A Dome-ba lépve válogathatunk a pályák között, majd indíthatjuk végül a játékot. Az összesen 29 Kraal sorban tűnik elő, de természetesen mindig csak azokon tudunk indulni, amelyeknek futja a nevezési díjára. A csarnokban van még egyébként egy gyakorló játék is, a 2D-s Mandala.

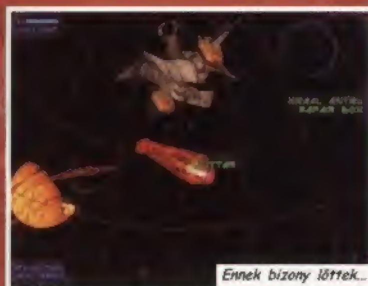

Emitt komoly tűzpárbaj van kialakulóban.


Csókoljon meg téged a...

A hajó irányítása **az egérrel a legegyszerűbb,** ám még azzal is szükségünk lesz néhány billentyűre. Az **A**-val gyorsíthatunk, a **Tabbal** foghatjuk be az előttünk lévő legközelebbi ellenfelet, a **CapsLockkal** kereshetjük meg a felvehető tárgyakat, a **bal Shifttel** pedig arra állhatunk rá, aki utoljára ránk lőtt. **Az I-vel és az O-val** az összes célpont között lapozgathatunk. Az **X**-szel aktivizálhatjuk a védelmünket (ha van a hajónkon), a **Return**-nel pedig - a fejlettebb hajókon - katapultálhatunk, s a mentőkabinban várhatjuk a felmentő sereget. Némelyik kabin lézerrel is fel van szerelve. Ha egy Kraalt teljesen megtisztítottunk, a hajónk automatán elteleportálódik, ám menet közben is - ha biztonságban vagyunk - [illegible] hetünk a T [illegible] ségével. A [illegible] figyelemmel kísérésére többféle belső/külső nézet is rendelkezésünkre áll, ezek közül az **F1-F8** billentyűkkel válogathatunk.


Fegyverválasztékban nincs hiány - csak legyen elég KASH-ünk.

A játék **grafikája** igen funkcionális, gyakorlatilag egy csillagos feketeséggel és néhány bolygóval ábrázolt világűrben mozognak a 3D-s átlagosan kidolgozott űrhajók, a tájékozódást pedig csupán a vektorokból álló vázak biztosítják. A berepülhető helyszínek, vagyis ezek a 3D-s "kalitkák" sajnos elég kicsik, maga a játék pedig - még akkor is ha néha főellenségek is felbukkannak - túlságosan egyhangú. Egyedül a zenéket tudom maximálisan elismerni, többek között a Pop Will Eat Itself (akiknek a Loaded néhány zenéjét is köszönhettük) muzsikái szólnak vaditóan közvetlenül a CD-ről!


Ennek bizony lőttek...


Vessünk egy pillantást a hajók felületének kidolgozottságára!

nihilist
Kiadja: Philips Media
PC 486DX2 8MB RAM 2XCD VGA SB
71%

ARCHIMEDE

ELITE A TEN

A napokban jelenik meg az év egyik legélvezetesebbnek ígérkező játéka. Bár a tenger alatt játszódó harc alapötletét már sokszor láthattuk, az ennyire látványos, élethű és lebilincselően izgalmas adaptáció nem mindennapi.


Komoly ellenállásba ütköztünk a tenger fenekén.


Ez nem a pisai ferdetorony...

TÖRTÉNELMI ÁTTEKINTÉS

Az Archimedean Dinasty a távoli jövőben játszódik, természetesen atomkatasztrófa utáni állapotok között. A XXI. század végére a Föld felszínén szinte teljesen kimerültek a nyersanyagforrások. Sok ország **tenger alatti telepeket** létesített, ahol a mélyben munkások százai fejtették ki a tenger tartalékait. Mivel a termelés messze volt a szükséges mennyiségtől, a felszínen fokozódott a gazdasági feszültség. 2030-ban megszűnt az ENSZ, ezután semmilyen, nemzetek felett álló szervezet nem volt képes ellenőrizni a tömegpusztító fegyverrendszerek kereskedelmét. A háború elkerülhetetlenné vált. A sort India nyitotta meg, mikor H-bombát dobott Pakisztán területére. Ebben a pillanatban hirtelen úgy látszott, mintha a világ tűzfészkei **egyszerre robbantak volna fel.** A világméretűvé váló atomháborúnak nem csak közvetlen áldozatai voltak, hanem természeti hatásai miatt azok is érintettekké váltak, akik nem szenvedtek sugárfertőzést. Először a felmelegedés miatti áradások, hurrikánok, és a felerősödött tektonikus mozgás követelt milliónyi áldozatot, majd atomfelhő fedte be a Földet, elhozva a jégkorszakot.


Az erőd bevétele kemény dió.

o

Kína már a háborúk kitörése előtt, 2014-ben megalakította első mélytengeri bányásztelepét. A "Zhong" a 27. századig működőképes maradt, és alapot jelentett a későbbi konstrukcióknak. 2030 környékére, mikor a háború kitört, már ötvenezer ember dolgozott és kutatott a tenger alatt. Mivel azonban a víz köztudottan sűrűbb közeg, mint a levegő, a nagy távolságok áthidalása nem volt egyszerű, mindez nagy sebességgel pedig egyszerűen lehetetlennek bizonyult. Ennek megfelelően a nagy földrajzi távolságokban kialakított településegységek külön kis birodalmakba tömörültek, melyek nem feltétlenül bírták egymást.

Japán, Oroszország és Kína telepei szorosan együttműködtek. Vízalatti városállamuk **katonai beállítottságú** volt, leginkább az ókori Spárta társadalmára hasonlított. Minden állampolgár köteles volt életében legalább öt évet harci kiképzéssel tölteni, mely alatt a felsőbb katonai vezetők megfigyelték őket, és tehetségük szerint szamurájként, pilótaként, titkosügynökként képezték őket tovább. Az újszülöttek hároméves koruktól iskolába jártak, melyben szintén kiderültek rejtett tehetségeik, melyekre alapozva kitűnő szakemberekké nevelődtek, és gyarapították a közösség vagyonát. A lakosok elégedettségét, ha kellett, a tudósok az ivóvízbe kevert drogokkal és ajzószerekkel fokozták. A kutatás és fejlesztés prioritásnak örvendett, a tudósok bizonyos fokú szabadságot élveztek polgártársaik felett, így a **Sógunátus** a tenger alatt is megőrizte Japán jó hírét, és hihetetlen technológiai fejlődésnek indult. A háborúk befejezése óta azonban sok katona munkanélkülivé vált. Nagy részük - erőszakkal - átképzésen vett részt, míg kis hányaduk elmenekült, és a Tornádó Zónában keresi kenyerét zsoldosként vagy kalózként.


Figyeljük meg a járművek részletgazdagságát.


A felületek kialakítása és a tengeralatti fényviszonyok megvalósítása fantasztikus.

Az Atlanti Szövetség Amerika és Európa közös erőfeszítésével jött létre, a **Clans Union** pedig India, Pakisztán, Libanon és Izrael együttműködésének gyümölcse. Mindegyik gazdaságilag erős, stabil városállamok szövetsége. A **Tornádó Zóna** viszont a feketepiac fellegvára. "Amit sehol nem kapsz meg, azt megkapod a Tornádó Zónában. Amit ott nem találsz meg, az nem létezik." - tartja a mondás. Legyen az a leggyorsabb hajó, a leghalálosabb torpedó, a legújabb szoftver vagy a legvérszomjasabb zsoldos, itt minden megtalálható. A hely azért kapta ezt a nevet, mivel Kalifornia évszázadokkal ezelőtt is forgószelek sújtotta partvidékén terül el (egészen a Déli-sarkig húzódva), amely az atomháború után megbolydult éghajlat hatására még pusztítóbb szelek otthonává vált. Talán ennek is köszönhető az a szóbeszéd, hogy a tengereket borító, negyven méter vastag, elhullott élőlények radioaktív tetemeiből álló réteg, melyen még a **napsugarak sem hatolnak át**, ezen a területen vékonyabb, tehát esetleg van esély a felszínre való visszajutásra. Ugyanebbe a területbe tartozik a Galapagos szigetcsalád, melynek mesés élővilágából mára csak algák, kisebb rákok, planktonok és fonalas növények maradtak. Ez az élővilág a maga szegénységével jelenti Aqua (a tengeralatti világ) egyetlen proteinforrását, mivel - valószínűleg a vékonyabb fedőréteg miatt - csak itt fordulhat elő fotoszintézis. Ez az egyetlen ok, amiért a környező hatalmak nem pusztították el ezt a gazdátlan birodalmat, mely az egész tengeralatti létet veszélyeztető anarchisták főhadiszállása



...AN DYNASTY

...GER MÉLYÉN

is egyben. Olyan híresztelések is szárnyra (vagy inkább uszonyra) kaptak, hogy a "déli őrült tudósok" előrehaladott kísérleteket folytatnak a **kétéltű ember** mutációjának kifejlesztésére, mely természetesen gyökeresen megváltoztatná az egész létet. Létezik egy másik monopólium is (a protein mellett), mely markában tartja az emberiséget, ez pedig az **EnTrOx** vállalat, melynek neve az energia-szállítás-oxigén szavak rövidítéséből áll össze. Ez a vállalat fejlesztette ki és adta el világszerte a fúziós reaktor működési elvét, valamint ő tartja kezében a Hélium 17 nevű gáz előállítását is, mely újfajta összetételével megelőzi a korábbi, hélium-oxigén keverék okozta mellékhatásokat. A cég eleinte az Atlanti Szövetség tulajdona volt, mely kötelezte magát, hogy nem húz hasznot a gáz forgalmazásából. Egy ügyes üzletember, Leo Van Der Waal azonban a saját kezébe vette az irányítást, és pénzért kezdte el árulni a gázt. A hatalmas profitból a legjobb tudósokat bízta meg kutatásokkal, mely a 27. század elejére meghozta gyümölcsét: elkészültek a 2007 CMP-ek, melyek képesek voltak önmaguknál 900 km-es sebességre, forradalmasítva ezzel a közlekedést. A hatalmas, korábban elképzelhetetlen távolságok egy csapásra megszűntek, a világkereskedelem soha nem látott virágzásnak indult.

Még a kilőtt tengeralatti rakéta oxigéncsíkja is látszik!

STÍLUSMEGHATÁROZÁS

Elnézést a kicsit (?) hosszúra húzódó bevezetőért, de mint azt a játékban majd meglátjátok, ezek az információk elengedhetetlenek lesznek a cselekmény megértésében. Maga a játék leginkább az **Elite és egy tengeralattjáró-szimulátor keverékeként** jellemezhető. Feladatunk ugyanis az lesz, hogy Emerald "Deadeye" Flint bőrébe bújva egyre mélyebbre ássuk magunkat a nyomozásba, és - mindennapi betevőnket kisebb küldetések **elvállalásával** megszerezvén - végül megmentsük az emberiséget. Az egészbe úgy csöppenünk bele, hogy zsoldosként dolgozva elszegődünk egy bizonyos El Topo szolgálatába, mint a tengerfenék egyik legismertebb és leghírhedtebb harcosa. Egy teherhajót kell elkísérnünk rendeltetési helyére, melynek fedélzetén nagy mennyiségű, de nem túl értékes kén található. Konvojunkat azonban elsöprő erejű támadás éri, melyben régi ellenfelünk kezébe kerülünk, hajónk pedig elpusztul. Mentőkabinunk eljut egy kikötőbe, és kezdetét veszi a nyomozás. Mi volt a hajó fedélzetén?

Az ellenséges tengeri terepjárót füstöljük ki.

Az olajfinomító közelében heves ellenállásba ütköztünk.

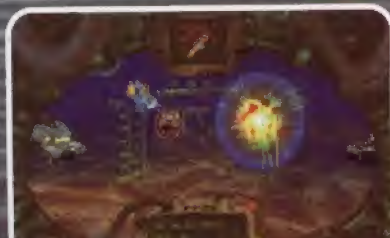
⚬

A játékban hajóinkat megrendelőinktől, megbízóinktól kapjuk, ha kellő mértékben kielégítettük őket (kezdőhajónk ennek megfelelően egy nagy kalap ***). Küldetéseket a bárokban, szervizekben, lakónegyedekben való **beszélgetések révén** szerezhetünk, melyek minden esetben valamilyen összefüggésben vannak a korábbi beszélgetéseinkkel. Mindenkinek vannak ugyanis **barátai és ellenségei**, ha valakinek jól beszólunk, a haverja a vele való találkozáskor nemhogy állást ajánl, hanem elküld a búsba. Ha azonban minden jól alakul, egyre több lé ütheti markunkat. Ezekből az összegekből tölthetjük fel gépfegyvereinket, vásárolhatunk páncélzatot, mentőkapszulákat, jobb generátorokat, torpedókat műszereket, és így tovább.

NAGYÍTÓ ALATT A JÁTÉK MENETE

A cselekmény alapvetően kétfajta helyszínen játszódik, magából a harcból, és az azt tulajdonképpen csak összekötő beszélgetésekből. Útjaink során összesen nagyjából hatvan helyszínre juthatunk el, több tucat városba, teherhajók fedélzetére, bányaállomásokra, és így tovább. Ezeken a helyeken többféle kisebb "alhelyszínre" mehetünk, melyekben az üzletelés és a társas kapcsolatok folynak. Mindenhol található dokk, ahonnan a hajónkba szállva más városokba vagy helyszínekre mehetünk, autopilótánk segítségével. Ha ugyanis itt a távozást választjuk, megjelenik egy lista az innen elérhető helyszínek nevével. Ha nem mellékvágányon járunk, hanem valami igazán fontos pontig jutottunk a történetben, elképzelhető, hogy itt csak egy vagy két, igazán fontos célpont olvasható, a mellékesek nem. A városokban található még általában kocsma, lakónegyedek, bárok, gépterem vagy valami hasonló, ahol esetleges kontaktjainkkal találkozhatunk. Szintén elengedhetetlen a **fegyverkereskedő**, akinél hajónkat szerelhetjük fel. Lássuk ezt részletesebben: egy egységes képernyő jelenik meg, fent láthatóak a hajó kiválasztott részéhez tartozó esetlegesen megvásárolható kiegészítések (tehát a torpedók, gépágyúk, szoftverek, pajzsok, műszerek, és így tovább). A hajónkon olvasható rövidítések a főrészeket jelölik, te-

hát a **védelmi egységeket** (DEFE, tehát a szonár-radar, a védelmi bóják, a pajzs), a **torpedókat** (TORP), a **gépfegyvert** (GUN), a **generátort** (GENE), és esetleg a **gépágyútornyokat** (TOWER1-2). Mivel ezek nem a hajó azonos oldalán helyezkednek el, a nyilakkal átfordíthatjuk a testet. A **csavarkulcs ikonnal** a javításokat végeztethetjük el, azaz közelebbről a gépfegyver és a torpedóvető rendszerek kikalapálását és a gépfegyver lőszerkészletének feltöltését, mivel a hajótestet dokkoláskor automatikusan megjavítják. A kiválasztott fegyverekről jobb oldalt olvashatunk rövid ismertetőt (zajszint, hatótáv, energiafelhasználás, célzási idő, célravezetési mód, eltéríthetőség, és így tovább). A **kétfajta kéz ikonnal** adhatjuk el és vehetjük meg a rendszereket. Itt jegyzem meg, hogy a lőtornyok a szükséges szoftver nélkül csak a normál lövegük hatékonyságát növelik. Ha azonban beszerezzük a programokat (minden toronyhoz külön), akkor azok önálló életre kelnek: követik célpontjaikat, vagy önállóan keresnek maguknak ellenfelet, legyen az torpedó vagy hajó. A magasabb verziószámú szoftver a célzás pontosságát és a kiválasztható célpont fajtáját javítja (a hajónál sokkal kisebb torpedót is képes lesz követni).



Hárman egy célponttal szemben: ellenfelünknek nem sok esélye volt.

✪

A helyszíneken a beszélgetés kiválasztható szövegek segítségével történik. Sok helyen nem lehet választani a lehetséges válaszok közül, ahol viszont igen, ott **sok múlik a döntésünkön.** Nem elég ugyanis, hogy bunkónak nézve kirúgnak, hanem elmondják haverjaiknak is, akik ezután körberöhögnek. Nem lehetünk azonban kedvesek se mindenkivel, mivel így lassan leromlik kemény zsoldos-image-ünk, és idővel senki nem akar majd alkalmazni. Még ha jól válaszolgatunk is, akkor se fogjuk végigjátszani az összes küldetést, mert ha valaki valakinek a barátja, akkor az a másiknak az ellensége, aki csakazértsem fog minket alkalmazni. Így lehetséges, hogy jópárszor végig kell játszanunk a játékot, mire mind a 100 küldetést lejátszhatjuk. És ezek a küldetések adják a játék 90 % - át. A kezelőbillentyűket kicsit hosszadalmas lenne itt felsorolni (pont én mondom? Na mindegy), ezért inkább az irányításhoz és a harchoz adnék néhány tippet:



A fenti jelenet egy másik kameraállásból.

■ figyeljétek az **áramlatokat** jelző fényt, és használjátok ki azokat. A tengeráramlások ugyanis pozitív és negatív hatással is bírnak. Pozitív az, hogy kikapcsolt motorral is közlekedhetünk, amire gyakran szükség lesz. A legtöbb torpedó ugyanis passzív szonárral rendelkezik, tehát a célt annak **hangja alapján követi.** Ha ez a hang megszűnik, a torpedó célvesztetten halad tovább. A zajoknak négy fokozata, tehát hangereje van a játékban, a járó motor ebből hármas szintű (bár különleges felszereléssel és generátorral ez tompítható). A bekapcsolt aktív szonár szintén növeli a zajszintet, a maximumra. Ha azonban mindezeket kikapcsoljuk, a torpedók legtöbbje nem észlel minket, sőt ha mindezt időben tesszük, és az áramlatokkal csorgunk, akkor az ellenfelek sem.

■ túl magasra emelkedve belekerülhetünk a tenger felszínét fedő radioaktív réteghez, mely tönkreteheti hajónkat.

■ ajánlatos megnézni a vásárolt torpedók zajszintjét. Némelyik ugyanis nem csak támadó, hanem védekező eszközként is használható, mert akkora zajt csap, hogy **eltéríti az ellenséges torpedókat.** Ugyanilyen hatása van a "buzzer" nevű védekező bójának is. Ezeket azonban csak akkor érdemes használni, ha a torpedóindításra figyelmeztető THREAT felirat sárga, ha ugyanis piros, akkor így a torpedó nem téríthető el, próbáljuk inkább a talba vezetni, vagy máshogy kitérni előle.

■ léteznek **zavarhatatlan torpedók** is, melyek optikai módszerrel vezetődnek célra, jó manőverezőképességűek, és gyorsak. Ezek biztos halált jelentenek, de 500 credit körüli áruk miatt ne használjuk őket feleslegesen, mert nem marad a fizetésből semmi.

■ mindig adjunk egy kis alapgázt, mivel az álló hajóval célozni lehetetlen, olyan erősen hánykolódik a vízben.

■ radarvezérlésű gépágyútornyok ellen, valamint torpedóknál is alkalmazható eljárás a **talajhoz tapadás**, mellyel elkerülhető az idő előtti észlelés.

NYÚLFARKNYI ÉRTÉKELÉS

Az értékelést kezdjük talán a kevés negatívummal. Beszélgetőtársainkat sajnos csak távolról láthatjuk, arcukat soha, így a játék egy idő után elég személytelenné válhat. A küldetések szintén egyhangúvá válhatnak egy idő után, hiszen az ellenséges tengeralattjárók mindig ugyanolyanok, és a legtöbb változatosságot csak az jelenti, hogy öten támadnak ránk vagy hatan. Ennek ellenére a játék igen látványos, és ha néha tartunk egy kis szünetet, sokáig igen jó élvezetet jelenthet.

Az apró lakóépületek lakói most valószínűleg idegesek: csetepaté zajlik az ablakuk alatt.



A fúrótorony végveszélybe került: pirosan villog az ALERT felirat.

archimedian dynasty	Kiadja: Blue Byte
	486/100, 8MB RAM, SVGA, 2X CD, SB, GUS
LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BOONA	

Aki szerette az Elite-et és kedveli a szimulátorokat is, az bele fog szeretni.

91%

BATMAN FOREVER
THE ARCADE GAME

Egy bizonytalan világban, egy elfelejtett időben az igazság maszkot öltött. Természetesen Gotham City fekete lovagjáról van szó, aki ezúttal a PC-nk képernyőjén száll szembe az őrült Riddlerrel. A Mindörökké Batman sikere tehát úgy tűnik valóban mindörökké tart, legalábbis az Acclaim szerint biztosan. Batman ugyan már meghódította a SNES és MegaDrive tulajdonosok szívét, ám ez a Batman most nem ugyanaz a Batman, a PC-s változat a híres játéktermi gép konverziója. A lényeg persze itt is ugyanaz: elpáholni a megátalkodott Two Face embereit, és haladni jobbra az oldalra scrollozódó pályákon egészen Riddlerig.


A háttérből egy helikopter próbál Robinra tüzet nyitni.

A grafika megközelítőleg azonos a már ismert Batman játékkal, hiszen ezen is SGI gépek dolgoztak, de például - minthogy ezesetben szó sincs motion capture-ről, vagyis a mozgások ledigitalizálásáról - az animáció kétségtelenül gyengébb. Ugyanakkor a terep sokkal változatosabb, a 13 igen hosszú szintet egytől egyig a film hátterei alapján tervezték. A hátterekben nincs hiba: klasszul ötvözték a komputer grafikákat a néhány digitalizált elemmel, mint például a tomboló közönséggel, az összkép a parallax scrollnak és néhány látványos effektnek köszönhetően szinte valódi 3D-snek [illegible] pályán [illegible] ul miközben [illegible], a háttérből előb[illegible] az épületoma-sokhoz [illegible] lengeszely, mely összezúz min[illegible] ami az útjába kerül, beleértve persze minket is.

✪

A játékban egyébként a bunyón kívül nem lesz semmi más dolgunk, vagyis nem kell semmit sem keresgélnünk, csak mindig továbbjutni. Felvehető tárgyak azonban bőven akadnak, leggyakrabban Batman jelekkel találkozhatunk, melyekkel Batman speciális energiáit szabadíthatjuk fel. Ennek a kijelzőjét az életerőnk alatt láthatjuk, ha ez megtelik, egy látványos villámeffektus kíséretében Batman körül minden gazfickó elpusztul. Találhatunk ezenkívül fegyvereket is, mint például a batarangot, vagy a kötelet. Ez utóbbival egészen bravúros mozdulatokat vihetünk véghez, Batman például Tarzant játszva elkapja a rosszfiúk grabancát, s megperdítve őket a szó szoros értelmében a képünkbe hajítja azokat.


Batman felkeni a gazfickókat a képernyőre.

Választhatjuk hősünknek egyébként Robint is, sőt ha nem egyedül fogunk a játéknak, akár mindkettőjüket is egyszerre! A stílus kedvelőinek pedig biztosan sokat jelent az is, hogy az Acclaim egy fantasztikus új combo-rendszert igér a játékhoz.

batman forever	Kiadja: Acclaim
PC: 486DX66, 8MB RAM, 2XCD ROM, VGA, SB	
80%	

IRON MAN / X-O MANOWAR IN HEAVY METAL

A képregények kedvelői most nem mindennapi ínyencfalaton rághatják át magukat, hiszen az Acclaim legújabb akciójátékában a két kiadó-óriás, a Marvel és a Valiant képregényeinek összes gazfickója egy célért szövetkezett: meg akarják szerezni a Cosmic Cube-ot, egy gépezetet, ami képes a gondolatokat fizikai valósággá formálni. Ha ez sikerül nekik, az természetesen a káoszt vonja maga után. A Cosmic Cube darabjai az óceán alatt vannak eltemetve, ám ahhoz hogy a bűnözők ezeket felhozzák, először be kell törniük a Stark Industries gyártelepére, hogy ellopjanak a munkához néhány különleges fúrót. Na persze a két mesevilág szuperhősei ezt nem nézik ölbe tett kézzel, Iron Man és X-O Manowar ezúttal egyesítik erejüket, és együtt szállnak harcba...

✪

A játék elején tehát először is választanunk kell, hogy a két szuperhős közül melyikkel akarunk lenni. A program ugyan a szokásos mindenkit agyonütni/lőni kategóriába tartozik, ám a szebbik fajtába. Minden egyes 2D-s szereplőt Silicon Graphics gépekkel terveztek, és a hátterek nagy részét is, így a 2D-s ábrázolás ellenére minden egészen reálisnak tűnik. A szereplők mozgását ugyanabban az immár híressé vált Acclaim Motion Capture Studioban digitalizálták, ahol a Batman videójáték, vagy az Alien Trilogy introjának gyönyörű mozgásait vették fel, ez tehát egy újabb biztosíték, hogy vizuális extrákban nem fogunk hiányt szenvedni. A képernyőscroll teljesen térhatású, az így készült klassz terepeken pedig szinte minden tárgyat szét lehet lőni, még a falak is bekormozódnak a lövedékeinktől. A két hős szerencsére elég nagy mozgásszabadsággal rendelkezik: az ugráláson kívül repülni is tudnak, igaz rövid ideig. Jó dolog, hogy az ellenséges katonák hullái ottmaradnak, ahol összeestek, s akinek van gusztusa hozzá, az szét is trancsírozhatja őket. Néha a hullák nyomán extrákat találhatunk, így juthatunk például fegyverekhez is, mint például dupla lövedékhez. A két karakternek egyébként teljesen eltérő fegyverzete van.


A speciális támadás sajnos a falakat nem töri át.

Kalandjaink a Stark gyártelepen kezdődnek, de hőseink még a New York-i metróba is eljutnak, mialatt a hat jókora szinten átküzdik magukat. Kemény és szép akcióra számíthatunk tehát, ráadásul áthívhatunk egy havert is, hiszen Ironman és X-0 akár egyszerre is aktivizálható!

Úgy tűnik, Iron Man nem szeret többedmagával liftezni.

iron man	Kiadja: Acclaim
PC: 486DX66, 8MB RAM, 2XCD ROM, VGA, SB	
81%	

CINKELT LAPOK

TEKKEN 2 (PLAYSTATION)

Mivel a Tekken 2 túl jó játék ahhoz, hogy csak egy ismertetővel átlépjünk fölötte, íme a néhány közérdeklődésre számottartó infó. A speciális mozdulatokat azért nem írjuk le, mivel a játék közben pauzálva, s a "command" menüt behívva az összes lényegesebbet megtalálhatjuk.

Az alfőnökök kiválasztása:
Csak meg kell nyerni a játékot az adott főnökhöz tartozó karakterrel.

Kazuya kiválasztása:
Miután az összes alfőnök választható, nyerjük meg a játékot egy menet elvesztése nélkül!
Kazuya szmokingban: a Starttal válasszuk majd ki.

Devil/Angel kiválasztása:
Nyerjük meg a játékot Kazuyával.

Roger/Alex kiválasztása:
A harmadik ellenfélnél az utolsó, azaz a harmadik kört (Final Round) kevesebb mint 5% energiával nyerjük meg. Ha jól csináltuk, hallanunk kell egy "Great!" felkiáltást, a következő ellenfél pedig Alex lesz. Alex, a dinoszaurusz és Roger, a kenguru közül attól függően szelektálhatunk, hogy rúgás-, vagy ütésgombbal választjuk ki a karaktert.

TOSHINDEN 2 (PLAYSTATION)

A speckók nagy része megtalálható a kézikönyvben, ám itt van néhány titkos mozdulat:

Ellis
S.Night: LE, L, LH, L, LE, H, E, NÜ

Eiji
Dual Fireball: E, L, LE, E, L, LE, NÜ

Kayin:
R.Splash: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NR

Rungo
Big Boot: F, FH, H, LH, L, LE, E, NR

Sofia:
F.Whip: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NÜ

Mondo
F.Spear: E, FE, F, FH, H, E, LE, L, NÜ

Fo Fai
Burritos: H, FH, F, FE, E, KÜ+NR
S.Burritos: NR, KÜ, KR, NÜ+E
B.B.: E, LE, L, H, LH, L, LE, E, KÜ+NR

Duke
A.Tears: E, LE, L, LH, H, E, L, LE, NÜ

Gaia
Bicycle Kick: F, FH, H, LH, L, LE, E, NÜ
S.Slashes: F, FH, H, LH, L, LE, E, NR

Tracy
E.Shock: LE, L, LH, L, LE, H, E, NÜ
I.M.C.: H, E, E, KR+KÜ
Blood C.: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NÜ

Chaos
Shot: E, LE, L, LH, H, E, H, E, KÜ+NR
Pillar: E, LE, L, LH, H, L, LE, E, KÜ+NR
Floor: E, LE, L, LH, H, LH, L, LE, KÜ+NR
D.P.: E, LE, L, LH, H, E, L, LE, KÜ+NR
F.Swipe: E, LE, L, LH, H, L, LH, KÜ+NR

Uranus
Orb: H, LH, L, LE, E, H, LH, L, LE, E, NR

Sho
Vortex: E, LE, L, H, LH, H, E, H, NR
HK: H, LH, L, LE, E, LE, L, LH, H, NÜ+KR

DOOM (SNES)

Íme, hogyan szerezzük meg a BFG9000-es fegyvert. Vegyünk fel egy láncfűrészt és egy géppuskát a második szinten, de hagyjuk békén az összes shotgunt. Ezután használjuk el az összes töltényt a pisztolyunkhoz, így egy rakétavető lesz kiválasztható. Használjuk el a két adag hozzá való gránátot, mire elő is kerül a BFG9000-es. **Van a dolognak azonban egy "kis" szépséghibája:** az új fegyverhez csupán egy tár lőszer van mellékelve, így miután azt kilőttük, puszta kézzel kell hadakoznunk...

RIDGE RACER REVOLUTION (PLAYSTATION)

Amikor betöltődik a játék, a Galagánál egyetlen űrhajót se lőjünk ki. Így a pálya végén megjelenik egy kis tűzijáték, a Secret Bonus felirattal, ha pedig a játékban az "Others" képernyőre megyünk, megválaszthatjuk, milyen napszakban akarunk versenyezni.

DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

Hozzuk be a Cheat Mode opciót a már ismert módon (a gameplay mode képernyőjének az aljára állva nyomjunk gyorsan öt le irányt, majd azután még ötöt), és álljunk rá. Ezután üssük be a következő kódot: B, A, Jobb, Jobb, A, Bal, A, X . Ezzel **megnehezítettük a játékot, hiszen eltűnnek a DK hordók.**
Egy rakás élettel indulhatunk, ha ráállunk az állástöltésnél az Erase Game-re, és beadjuk a következő kombinációt: B, A, Jobb, Jobb, A, Bal.

SKELETON WARRIORS (PLAYSTATION)

Bármelyik szinten a Starttal pauzáljunk, majd üssük be: LE, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, FEL, X. Ha továbbengedjük a játékot, **hősünk áttetsző lesz, ami azt jelzi, hogy innentől sérthetetlenek vagyunk.**

KILLER INSTINCT (GAMEBOY)

A kivégzések:
Jelmagyarázat: előre - E, hátra - H, le - L, fel - F, ütés - Ü, rúgás - R. Figyelem! Humiliationt csak akkor vihetünk véghez, ha az első energiacsíkunkkal sikerül az ellenféllel végeznünk!

Jago
Samurai Fatality: H, H, E, E+Ü
Humiliation: E, LE, L, LH, H+R

Glacius
Freeze Fatality: H, LH, L, LE, E, Ü
Humiliation: E, E, H, R

Orchid
Frog Fatality: L, LE, E, H, LH, L, LE, E, R
Humiliation: E, LE, L, LH, H, Ü

SabreWulf
Claw Fatality: H, H, H, R
Humiliation: E, E, E, Ü

Spinal
Melt Away Fatality: H, H, H, R
Humiliation: E, LE, L, LH, H, R

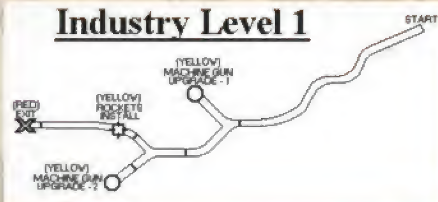
TJ Combo
Neck-breaker Fatality: H, H, E, E+Ü
Humiliation: L, LE, E, H, LH, L, LE, E, Ü

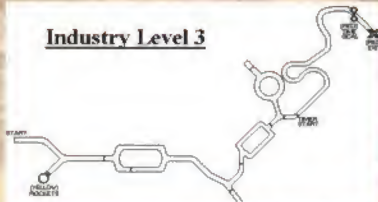
Chief Thunder
Axe Fatality: tartsuk lenyomva a H-t két másodpercig, H, LH, L, LE, E, Ü
Humiliation: L, LE, E, H, LH, L, LE, E, R

Fulgore
Gun Fatality: tartsuk lenyomva a H-t két másodpercig, H, LH, L, LE, E, R
Humiliation: H, LH, L, LE, E, Ü

A pályaválasztó kódok
A versus képernyőnél tartsuk lenyomva a következő gombokat:

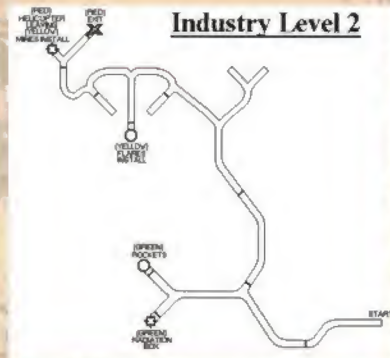
A TUNNEL B1 ÖSSZES













Fel+Ütés - Sabrewulf pályája
Le+Ütés - Jago pályája
Fel+Rúgás - Orchid pályája
Fel+Start - Spinal pályája
Le+Start - Fulgore pályája
Fel+Select - Chief Thunder pályája
Le+Select - TJ Combo pályája

WARHAWK (PLAYSTATION)

A '96/4-es számunkban lévő kódok sajnos csak a japán verzióhoz voltak jók, ám most pótoljuk az elmaradásunkat.
Örök fegyverek: X, X, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, X.
9999 Flash Bomb: KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, KÖR, X, KÖR.
Titkos Fegyverek: X, NÉGYZET, KÖR, X, X, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG.
Szemtől szemben Kreellel: NÉGYZET, KÖR, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG.
Sérthetetlenség és örök fegyver: HÁROMSZÖG, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, SZÓKÖZ, KÖR, KÖR, KÖR.

RESIDENT EVIL (PLAYSTATION)

Indítsunk új játékot Jillel, majd amikor belépünk az ebédlőbe, nyomban forduljunk is vissza. Wesker visszaküld minket, ám mi ismét forduljunk meg, és próbáljunk az ajtón újra kimenni. Ekkor Barry megkérdezi, hogy "Csak nem máris az inadba szállt a bátorságod?", majd menjünk oda hozzá, s nézzük meg a vértócsát. Barry ekkor úgy fog beszélni mint máskor. Ezután menjünk az öreg órához. Amint odaérünk, átjön a zombi a szomszédos szobából, és Jillre támad. Miután Barry megöli a zombit, és káromkodik egyet, menjünk ki vele a bejárathoz, s megkapjuk tőle az álkulcsot. Ha most elmegyünk Kenneth hullájához - ahol eddig az imént meggyilkolt zombi lakmározott - a hullának ezúttal nem lesznek lábai, és nem lesznek ott a töltények sem, ám ha jók az értesüléseink, **a játék innentől fogva könnyebb lesz.**

COLLEGE SLAM (MEGADRIVE)

Íme egy kód, amivel a játék alatt - a képernyőre kiírva - végig nyomon követhetjük a dobószázalékunkat.
A Today's Match-Up képernyőn üssük be: A, A, A, A, A, B, B, B, B, B.

COLLEGE SLAM (SNES)

Az alább következő két kódot a Today's Match-Up képernyőn adjuk be.
Maximum energia: A, Le, A, Jobb.
A hárompontos dobóképességünk feljavítása: Y, Y, Y, A, A, A.

GUN GRIFFON (SATURN)

A következő kódokat azon a képernyőn kell beadni, ahol a "Press Start" felirat olvasható.
Kikapcsolni az automata célzást: Bal, Jobb, C, A, Start.
Növelni az ellenség erejét: Le, C, C, A, Start.
A radar csak a barátságos célpontokat mutatja: B, B, B, Le, C, Start.

THUNDERHAWK 2 (PC CD-ROM)

Pályakódok következnek:

SOUTH AMERICA:
1 - TNH3GUG77EBDUSBI
2 - K3HBOV5FEFDQ402
3 - NVHBOV83EFD649A
4 - O3HNOV3BEJD249A

STEALTH DOWN:
1 - 6JHPOVV7AQDESEQ
2 - 9FHPOVTRAUDA4BA
3 - RRHPOVTFAUDM5JI

PANAMA CANAL:
1 -TFHLOFUFMUCE5MQ
2 - UJHHOEKFNI2CA5TI
3 - J7GTOEMRM2CM472

CENTAL AMERICA:
1 - IJGTOUNNI2AE5IQ
2 - NFGTOUI3I6AA49A
3 - OJG9OUMVI6AM542

EASTERN EUROPE:
1 - A7G9OAPRVAEE5TI
2 - CBGTOE9JVEEA4UI
3 - 4UG85EUJVIEM542

CANYON:
1 - G3GGS99RRSME5PI
2 - HNGOS94JROMA5UI
3 - 2RGGQGRUROMM4EQ

GULF 2:
1 -AJHJOV4B6JDE4SI
2 - F7HBOVVN6JDA4SI
3 - HBHNOVVB6NDM4U2
4 - 77HPOVRF6RDI432

SOUTH CHINA:
1 - I7GGS1NJ3IME33A
2 - PBGOSIPU3MMA5SQ
3 - AUGKS1BB3QMM53I

FIFA SOCCER 96 (PC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION)

A legkönnyebben úgy rúghattok gólt ellenfeleteknek, a beállítok a kapusuk elé, mikor ez a védés utáni szokásos kirúgását végzi el. Ebben a pillanatban egy könnyebb ugrással és fejeléssel a labdát oda vághatjátok, ahol lennie kell: a hálóbal

MACHIAVELLI: THE PRINCE (PC CD-ROM)

Valaki egyszer azt mondta: **"a pénznek ára van, méghozzá elég magas."** Hát meg kell vallani: igaza volt és van is, de a mi esetünkben ez azért nem ennyire súlyos. Csak kisebb procedúrán kell túlesnünk, hogy hozzáférjünk a világ egyik mozgatójához, a pénzhez. A procedúra a következő:
1. DOGE-á kell választatnunk magunkat.
2. A rákövetkező körben a hadsereg parancsnokává kell magunkat kineveznl és felemelni az adókat, és az ebből származó összes (!) pénzt a hadseregnek adni. Ezután csak a kör befejezése marad hátra.
3. Megjelenik a költségvetési ablak, ahol ha minden jól megy, 7000 forint a hadseregé. Nyomjuk meg az OK-t, majd megjelenik egy üzenet, mely szerint elveszthetjük a népszerűségünket, mert nem költöttük el az összes pénzünket a hadseregre.
4. Nyomjuk meg a CANCEL-t és fejezzük be a kört. Így a következő körben költendő pénzt - minimum 7000 forintot - nyertünk.
Ez a trükk annyiszor ismételhető meg, ahányszor csak szüség van rá. FIGYELMEZTETÉS: a túlzott használat ártalmas lehet a játékosszellemre!

FATAL RACING (PC CD-ROM)

Játék közben beirogatható kódok:
cheat cars - SUICYO, MAYTE, 2X4B523P, TINKLE, LOVEBUN
destruction mode - DR DEATH
invulnerability - SUPERMAN
alternative FX - TOPTUNES
end sequence - CUP WON
wide screen - CINEMA
És végül a felsorolás utolsó tagjaként ajánlanám kedves figyelmetekbe a FORMULA 1 kódocskát.

POWER DRIVE (AMIGA)

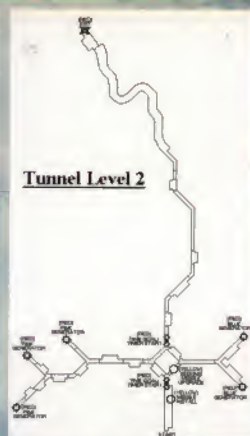
Passwordök következnek egy a maga nemében felejthetetlen játékhoz:
BLJULCCBMMBBB1UDLKMHC
CBGCSFM8MBBCWSQ3KMH5
D2PB2LKFQBBB2GU4KMHN
CLJBUCKFQBBCLG2KKMHK
BUPB8FFFQBBDWWYQKMHN
BQDUJB2UQBBFLNCHKMHA
CGCBNGBU3BBCJBDSKMHJ

BREATHLESS (AMIGA)

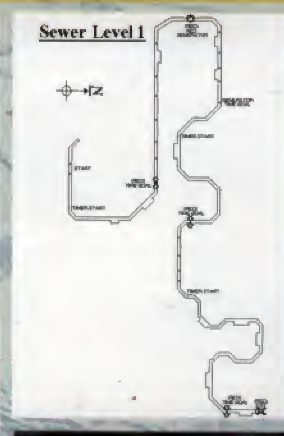
Szeretnétek 6500 credittel és három fegyverrel a kezetekben kezdeni a harmadik világot? Íme a kód: **178c9tq40n4hscpt**.

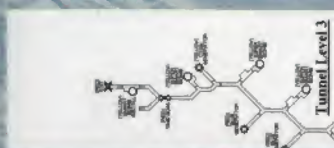
PÁLYÁJÁNAK TÉRKÉPE











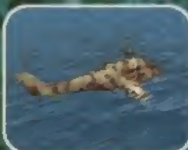


Itt volt az ideje, hogy a rengeteg amerikai harci csoda után más országból származó gépek szimulációja is megjelenjen. Eddig a EuroFighter volt az egyetlen ilyen témájú program, most itt van a következő, mely nem egy tervezett, hanem már évtizedek óta létező (és évtizedek óta tettegett) légi jármű irányítását bízza ránk: ez a Hind **orosz harci helikopter**, más néven az Mi-24. Aki valamennyire ismeri a helikoptereket, vagy látta a Rambo filmeket, annak ismerős


Ez a kanyonbeli jelenet nem állókép, hanem egy valódi részlet a játékból.

lehet a gép hatalmas teste, elrettentő mennyiségű fegyverzete, és hihetetlen szívóssága. A helikopter különlegessége az is, hogy telivér harci gép létére komoly létszámú **gyalogság szállítására** is alkalmas - mint azt a játékban látni fogjuk.









Ez az afgán ellenálló még nem tudja, hogy mi vár rá, ha kezet mer emelni ránk.

A JÁTÉK SAJÁTOSSÁGAI

A játékban a szokásos játékváltozatok között választhatunk, tehát játszhatunk gyors küldetést (ahol szinte azonnal felfegyverzett gépünkben találjuk magunkat), kiképzést, normál küldetést, hadjáratokat, valamint **hálózati játékot**. A hálózati játék valamiben rendkívüli, ugyanis lehetőségünk van DeathMatch játékra (maximum tizenhat résztvevővel), "Szerezd meg a zászlót" harcra (két csapatban, számháborúszerűen), valamint külön választásaink lehetnek két játékos esetére: sima, egymás elleni harc, egy kötelékben való repülés, illetve a különlegesség, a pilóta - légilövész páros alakítása, melyben a **két játékos azonos gépben foglal helyet.** A hálózati játéknak további különlegessége az is, hogy **nem csak Hind játékokat köthetünk össze**, hanem a korábban megjelent Apache Longbow is bekapcsolódhat, amely a Digital Integration távlati tervei között szereplő **Virtuális Csatatér** koncepció valóra válása (amelyben tehát a legkülönfélébb harci eszközökbe "ülve" mérhetjük majd össze tudásunkat). A pilóták névsora sem nélkülöz egy kis kuriózumot: a szokásos pilótastátuszokhoz (Sérült, MIA, POW, KIA) most már valós hatások társulnak: tehát ha valaki megsérül, eltűnik, fogságba esik, az nem vész el örökre, hanem 24 - 48 - 96 óra után újra bevethetővé válik. Az eltelt időt a program a rendszerórából olvassa le, tehát valós időt jelölnek. A hadjáratok három helyszínen folynak: Kazahsztánban, Észak-Koreában, és Afganisztánban. Kazahsztánban a helyzet az, hogy Oroszország annyira rászorul a külföldi valutára, hogy megemelte az energia árát, így téve lehetetlenné a nyugati tőke beáramlását az országba. A felkelők etnikai tisztogatásba kezdtek, a fővárosban heves harcok folynak. **Oroszország** igen nagy erőkkel vonul ki, de **szembetalálja magát a fejlett nyugati arzenállal**, Apache helikopterekkel és F-16-os vadászgépekkel. Koreában az északi és déli területek közötti ellentétek lángolnak fel újra, melynek alapja ezúttal az északot sújtó aszály és ebből következő élelmiszerhiány. Észak-Korea dél lerohanását tervezi, elsődleges célja élelmiszerszállítmányok biztosítása. Feladatunk az északi területek segítése. Afganisztánban a Mujaheddin gerillaszervezettel vesszük fel a harcot. Bár ők leginkább szárazföldi egységeket vonultatnak fel, erejük nem lebecsülendő, mivel felszerelésük az utóbbi időben sokkal fejlettebb lett, így igen mozgékonyak és emiatt hatékonyak is. Mivel utánpótlásunk akadozhat, nem lesz könnyű dolgunk. Jó tudni, hogy fegyverzetünk és üzemanyagunk a bázisra visszatérve és leszállva **feltölthető**, feltéve, hogy vannak ott még tartalékok. **Elképzelhető** ugyanis, hogy a "Bocs, de nekünk is elfogyott" üzenetet kapjuk csak. A játékban természetesen **küldetéstervező** is helyet kapott.

A REALIZMUS HÁROM FOKA

A pilóta ügyességét három fokozatban állíthatjuk be. A **kezdő módban** nem kell hirtelen magasságvesztéstől tartanunk, gépünk közepes sebesség mellett követi a felszínt, ám cserébe meredek emelkedésre és hirtelen kitérésekre se számítsunk. A **stabil módban** gépünk minden manőverre képes, mint valódi hús-vér testvére, csak az esetleges káros "mellékhatások" lettek kiszűrve. Természetesen itt már nem olyan nehéz a földbe csapódni sem, mivel nincs terepkövetés. A **realisztikus fokozat** tökéletesen adja vissza a helikopter tulajdonságait, és egy valódi gép irányításának nehézségeit. Egyik irányítószerv állítása maga után vonja a másikkal való finomítást is, tehát gázadáskor emelkedünk, kanyarban süllyedünk, fordulóban "bepöröghetünk", és így tovább. Ha üzemanyagunk elfogyna, a fordulatszám azonnali lecsökkentésével beindíthatjuk a vészforgatást a rotoron, mely valójában a levegő hatására

keletkezik a rotoron. Ilyenkor a süllyedésünk a fordulatszám enyhe növelésével lassítható. Ha nagy sebességgel zuhannánk, bekapcsolt motorral, akkor vortex gyű-


A Hind csapatszállításra is alkalmas. Éppen a beszállásnak vagyunk tanúi.


Még vannak helyek a világon, ahol a vörös csillagot nem ledöntik, hanem védelmezik.

AZ OROSZOK IS KÉPESEK CSODÁKRA!

HIND

rábe kerülhetünk, melynek eredménye 1000 m/perces süllyedés is lehet. Ilyenkor próbáljunk vízszintes sebességet szerezni. Nagysebességű fordulásnál, megterhelt gépnél rázkódás és dőlés léphet fel, melyet a fordulatszám csökkentésével, finomabb manőverekkel és a sebesség csökkentésével védhetünk ki. Ha leszálláskor csak az egyik kerekünk ér le nagy sebességgel, gépünk elpusztulhat, erre figyeljünk oda. Ugyanez vonatkozik arra az esetre is, ha oldalra mozog a gép leszálláskor. Ha egyik motorunkat kilőnék, próbáljunk minél nagyobb vízszintes sebességre szert tenni, mivel így plusz felhajtóerő termelődik gépünk szárnyain. Egy motorral ugyanis nem tudunk lebegni.

✪

Gyakorló küldetéseink alatt bekapcsolhatunk örök fegyvereket, lezuhanásunkat a gép leszállásként értelmezi, és így tovább. Ekkor is figyelnünk kell azonban **a gyakorlópályán mozgó egyéb tanoncokra** is (nem ürítik ki kedvünkért fél Szibériát), valamint arra, hogy ne lőjjük saját erőinkre. Gyakorló feladataink között szerepelhet még gyalogosok csatatérre való szállítása és onnan való kimenekítése. Az éles küldetések között szerepelhet felderítés is, lézer célzórendszer irányban tartása, és még sok minden más. Ezekben általában egy köteléktárssal veszünk részt, akinek a szokásos utasításokat adhatjuk ki, CTRL vagy SHIFT + 1-4 gombokkal (attól függően, hogy társunk emberi, vagy számítógépes irányítású).

Fejvesztett rohangálás gépünk láttán.

KETTEN EGY GÉPBEN

Elérkeztünk a Hind legérdekesebb részéhez, a fegyverrendszerekhez. Eddig a szimulátorokban nem igazán találkozhattunk külön a légilövész szerepével, ő általában kimaradt, és a pilótafülkéből láttuk el egy személyben az ő feladatát is. Nos, jelen esetben ez nem így van. **A légilövész a saját, külön fülkéjében foglal helyet, és természetesen** saját feladatára figyel, mely teljesen eltér a pilótáétól. Saját berendezéseihez tartozik a sisakjába szerelt célvezető rendszer, a lézercélzó (melyet a más gépekről ledobott, intelligens bombák célravezetéséhez is használnunk kell), az előre irányuló infravörös kamera, a fényerősítő berendezéssel kiegészített televíziós kamera, valamint a forgatható gépágyú fölé szerelt optika, mely különösen alkalmas a fegyverrendszerek vezetésére. Mindez természetesen a harc hevében esetleg túl soknak bizonyulhat, ezért lehetőségünk van a **"szilikon légilövész"** bekapcsolására, amely magától választja ki a célpontokat, valamint megkezdi leküzdésüket. "Őt" az S billentyűvel kapcsolhatjuk ki-be, ám ha magunk kezdjük el a célpontok kijelölését, automatikusan kikapcsolódik. Bárhogy is döntünk, a fegyverek típusát nekünk magunknak kell kiválasztanunk. Igen érdekes a helyzet akkor is, ha ketten játszunk egy gépbe ülve, mivel ilyenkor igen magas szintű összmunkára lesz szükség. Természetesen ez nem csak úgy történhet, hogy élőszóban vagy telefonon odaszólunk a havernak, hanem billentyűk segítségével is, a CTRL + F1-F10 kombinációkkal. Ezeket használhatjuk a kötelékben repüléskor is. Ha az előző a helyzet, természetesen kétirányú forgalomra van lehetőség, és azonos kombinációk nem ugyanazt jelentik, ha **a pilóta üzen a lövésznek**, mint amikor fordítva. A lövész irányokat, sebességeket adhat meg, vagy visszavonulást javasolhat, míg a pilóta megadhatja a következő célpont irányát, védekezésre szólíthat fel, légi vagy földi célokat választhat, vagy tűzszünetet rendelhet el. Kötelékben majdnem hasonló a helyzet, főleg a közös manővereket adhatjuk meg ("Tárj ki jobbra, én meg balra"), egyénileg kezdeményezhetünk vagy visszahívhatjuk társunkat a kötelékbe, jelezhetjük fegyverkészletünk megcsappanását, illetve egyszerűen búcsút inthetünk hazamenet előtt.

A harci területre szállított katonatársaink megadásra szólítják fel az ellenfelet.

Ez a páncéltörő rakéta bizony telibe kapta egyik gépünk.

Párosan szép az élet...

✪

A játék grafikai megoldásai igen tetszetősek. **Embereink integetnek**, mozognak, ki-beszállnak a gépbe, tetemeik pedig végig egy helyben maradnak, látszanak. A grafikai és a **hangbeállítások** egész részletesek, bekapcsolhatjuk a fülkék közötti üzenetek hangos bemondását, mely igen élethűvé teszi a hangulatot. Ha ehhez hozzávesszük a Natasa rendszer (igen, ez a számítógépünk) folyamatos locsogását, elképzelhető, hogy a folyamatos hangzavar mennyire fokozhatja a harci drukkot. A külső nézetekben sem lesz hiány. Ha egy haverunknak megvan az Apache Longbow, akkor igen különleges élményben lehet részünk, **két teljesen különböző gépet** használhatunk egyszerre, akár kötelékben is. Mire ezt megunnánk, már itt is lesznek a sorozat következő részei, melyekben talán vadászgépek, szárazföldi egységek is részt vehetnek majd. Nem lesz semmi, gyerekek!

hind

Kiadja: Digital Integration

486/66
8MB RAM
SVGA
2XCD
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE BONA	A

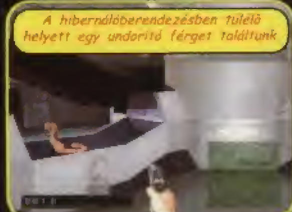
A kiadó a szimulátorok terén ezzel a játékkal világuralomra tör.

95%

ALIEN TRILOGY

AZ ACCLAIM TUDOMÁNYA NEM CSAK A MORTAL-SOROZATBAN MERÜL KI!

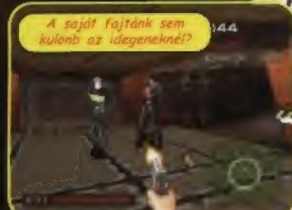
Az LV 426-os bolygót idegen hódítók szállták meg, minden útjukba kerülő élőlényt elpusztítottak. Csak egyetlen módon lehet legyőzni a betolakodókat: ha sikerül likvidálni az összeset, és főként a szaporodásukat biztosító királynőket. A bizonyára már mindenki által ismert történetben Ripley hadnagyot ezúttal mi alakíthatjuk, s hogy túltesszünk-e Sigourney Weaveren, ez immár csak rajtunk áll. A Doom rajongók tehát ismét előkészíthetik a legjobb joystickjüket vagy billentyűzetüket, hiszen az Alien Trilogy egy újabb


A hibernálóberendezésben túlélő helyett egy undorító férget találtunk

teljesen 3D-ben játszódó, első számú perspektívából látható akciójáték.

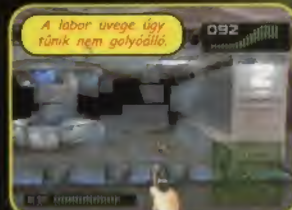
○

Őszintén szólva nem egészen világos, hogy az Alien Trilogy miért csak ilyen nagy késéssel a konzolos változatok után látott napvilágot, mivel legjobb tudomásom szerint programozástechnikailag a PlayStation és a PC elég közel áll egymáshoz. Magyará-


A saját fajtánk sem különb az idegeneknél?

zat lenne persze, ha a játék valami fergeteges újítást mutatna fel, ám erről szó sincs, gyakorlatilag 100%-ig megegyezik a konzolos változatokkal. Az egész ugyanazzal a csodálatos intróval indul amint megérkeznek hőseink a planétára, tehát ugyanaz a történet, ugyanazok a pályák, ugyanazok a fegyverek, s ugyanazok a hangulatos zenék szólnak közvetlenül a CD-ről.

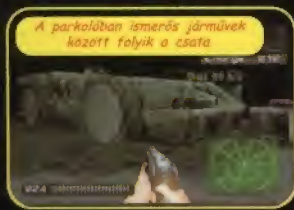
Kisebb eltérések persze vannak. A klasszul kidolgozott 3D-s helyszíneken például Ripley ezúttal kicsit szaporábban


A labor üvege úgy tűnik nem golyóálló.

lépked - vagyis a kamera gyorsabban van hullámoztatva - így az effektus most jobban emlékeztet az eredetileg is megcélzott gyaloglásra. További eltérés, hogy hősünk - bár elég furcsa hangon - gyakran fűz kommentárokat a cselekedeteihez. Ha például egy kapcsolót valami miatt nem tudunk átkapcsolni, azt beszédesen is közli, vagy a tűzharcokban egy-egy idegent szétloccsantva gyakran ereszt meg olyan felkiáltásokat, mint "Ezt kapd be!". Szembeötlő újdonság még, hogy ezúttal nincsenek pálya-kódok. Ennek a harddiszkes mentés miatt a programozók most nem látták értelmét.

○

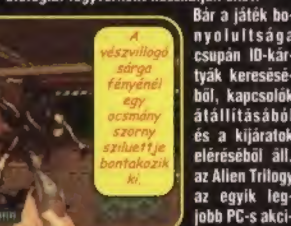
A játékban a világhírű film mindhárom epizódjának a helyszíneit be kell járnunk, mindenhol a terep megtisztítása a feladat. Ez a 3D-s terep rendkívül szépen kimunkált, szinte már valóban ismerősnek tűnik. A parkolóban például a film második részében látott katonai páncélosok állnak, az idegenek hajóján meg ugyanazt az ágyút fedezhetjük fel, amire Ripleyék az első részben csodálkoztak rá. Aztán ott vannak maguk az idegenek, legnagyobb (vagy legkisebb?) örömünkre az összes típussal találkozhatunk. Kezdetben még csak a kisebb csápok próbálnak az arcunkra tapadni, aztán jönnek a tojások, meg a kifejlett példányok, s később még összefutunk féreg- meg a kutyaszerű idegenekkel is. A pályák végén persze a királynők várnak ránk, ezeknél különösképp nem árt, ha alaposan fel vagyunk fegyverkezve.


A parkolóban ismerős járművek között folyik a csata


Az idegenek legtöbbször csoportosan támadnak

A fegyvereink a kezdeti pisztolyon kívül lehetnek: shotgun, gyorstüzelő puska (ezen van a gránátvető is), lángszóró, vagy géppuska. Fegyvereket a ládákat szétrobbantva szerezhetünk, azonban a komolyabbak gyakran titkos folyosókon hevernek. A titkos folyosók a Doomtól eltérően szerencsére - az átlátható rácsoknak köszönhetően - könnyen felfedezhetőek, az átjárókat pedig úgy kell gránáttal berobbantani. A fegyvereken kívül találhatunk még elsősegélycsomagokat, védőruhákat, adrenalin injekciót, automata térképezést, és végül elemeket, amelyek bizonyos kapcsolók működtetéséhez szükségesek. Az idegeneken kívül egyébként veszélyt jelentenek ránk bizonyos emberek is, azok a katonák, akik az idegeneket élve akarják elszállítani, hogy biológiai fegyverként használják őket.


A shotgun segítségével hullanak az idegenek, mint a legyek.


A vészvillogó sárga fényénél egy ocsmány szörny sziluettje bontakozik ki.

Bár a játék bonyolultsága csupán ID-kártyák kereséséből, kapcsolók átállításából és a kijáratok eléréséből áll, az Alien Trilogy az egyik legjobb PC-s akciójáték a Doom követői között. A grafika szép és gyors, a hangok betaláltak, az akció izgalmas, s ennél több tulajdonképpen nem is kell.

alien trilogy

Kiadja: Acclaim



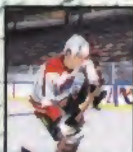
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Ritka az olyan PC-s konverzió, ami jobb, mint a konzolos elõd. Ez ilyen.

91%

NHL '97

Már jó pár év telt el azóta, hogy az Electronic Arts elindította sportjáték sorozatait. Igaz, fociban akad egy-két cég, amely a sarkukban liheg, kosárlabdában és jégkorongban azonban teljesen egyeduralkodóknak számítanak. Azt pedig most már lassan megszokhattuk, hogy az év vége felé közeledve sorban jelenik meg e három remek játék újabb, szebb és tökéletesebb változata. S hogy a 96-os év sem lazsálással telt az EOA háza táján, arra az első bizonyíték az NHL soron következő változata.



A PROGRAM EGYSZERŰEN DÖBBENETES

A játék hangulata, a meccseket megelőző statisztikák, a csapatokról tárolt információk mind a maximális szórakozást szolgálják. És azt már néhány óra játék után ki merem jelenteni, felejthetetlen élményben lesz részünk. **A leglátványosabb fejlődés a grafikában történt.** A rajz annyira részletes, hogy a játékosok meccs közben szinte felismerhetők az arcukról. S ha egy kicsit várakozunk, **akár egy pislogást vagy fintort is felfedezhetünk e harcedzett arcokon.** Igaz ezt csak lassítás közben tudjuk igazán élvezni, hiszen a meccs alatt kinek van arra ideje, hogy teljes képernyőre nagyítva bámulja a jobbhátvéd szemeit.



A játék egyébként hihetetlenül gyors, méltó a jégkorong száguldásához. Egy-egy erősebb lövésnél a korongból csak egy csíkot látunk. S e sebesség mellett is fantasztikusan kidolgozott a játékosok rajza, animálása. A lövések, esések, a kapus vetődései mind megállnák helyüket a TV képernyőjén is.

A változatlanság persze azt is jelenti, hogy még a leggyengébb fokozatban is egy-egy jobb ellenféllel szemben **kegyetlenül nehéz gólokat elérni.** Szerencsére a játékosokat cserélgetve olyan erős csapatot hozhatunk össze magunknak, amilyet akarunk. Így pedig a kezdet sem annyira nehéz.



Érdekes újdonság, hogy most már nem csak modemen, hanem hálózaton keresztül is összemérhetjük erőnket ismerőseinkkel. S ez a dolog nem csak barátságos meccseken, hanem a bajnokságok, rájátszások esetén is működik.



A kapus lába között becsorgott a vendégek vezető gólja.

A XXI. SZÁZAD SPORTJA A XXI. SZÁZAD JÁTÉKÁBAN!



A kékek gyűrűjében is biztos bottal vezeti a korongot a csatár.



A kanadai fiú gyilkos iramban tör kapura. Középreadását siker koronázza.

VÁLTOZÁSOK AZ IRÁNYÍTÁSBAN

Egy meccsen továbbra is maximum négy játékos játszhat, joyjal, egérrel vagy billentyűzettel. Az irányítás módja nem sokat változott, mindössze két gombra van szükségünk a legváltozatosabb cselek, lövések, szerelések bemutatásához is.

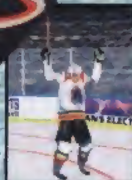


Gondban a kapus... Az ágyúgolyó erejű lövés nehezen védhető.

LEHET EZT MÉG FOKOZNI?



Ahhoz, hogy a játék igazán élvezhető legyen, szükségünk lesz egy pentiumos gépre. A grafikát figyelve azonban inkább az a megdöbbentő, hogy egy asztali PC elegendő a program futtatásához. **Néhány éve ugyanis ilyen állóképeket komoly gépek percekig számoltak. Most pedig valós időben, folyamatos animációként csodálhatjuk végig az eseményeket.** Szóval le a kalappal az Electronic Arts programozói előtt. S ezután már most kíváncsi vagyok, milyen is lesz az NHL '98. Fogalmam sincs, hol lehet ezen a programon tökéletesíteni, de a szerzők egész biztosan kitalálnak valamit.



nhl '97	Kiadja: EOA
PC: 486/100, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB	
95%	

ANDRETTI RACING

Mario Andretti neve nem valószínű hogy sokat mond bárkinek is Magyarországon, hiszen az Indy Car versenyek sztárjáról van szó, ez pedig ugyebár kifejezetten amerikai sportág. A nevével fémjelzett PlayStation játék után azonban talán majd hazánkban is növekszik a népszerűsége. Az **EA Sports** keze munkája meglátszik a játékon, legalábbis ami a tálalást illeti. Nem hiányoznak a versenyeket felkonferáló kommentátorok, a nagyfelbontású menükben pedig csak úgy mellékesen eredeti videofelvételek peregnek.



Talán túl gyorsan érkeztem ebbe a kanyarba.

A játék különlegessége, hogy **kétféle versenytípuson is indulhatunk:** az Indy versenyautókon kívül beülhetünk szabványkocsikba is, az úgynevezett Stock Carokba. Mindkét típusú kocsival eredeti pilóták ellen indulhatunk, s természetesen eredeti pályákon, amikből így összesen 16-ot számolhatunk meg.

A 3D-s grafika mondjuk nem egy Ridge Racer, a poligonok nincsenek árnyalva, s minden tereptárgy túlságosan "vektoros".

A grafika mesterkéltségét az irányítás kézhezállósága ellensúlyozza. A kocsik elég nehezen, még teljes sebességnél sem csúsznak meg. Más a helyzet azonban, ha már kopottak a gumik. Ilyenkor a valósághoz hasonlóan elég kiszámíthatatlan a kocsik viselkedése, nehezen tudunk uralkodni fölöttük. És itt lép be a **box kiemelt szerepe.** Más játékoktól eltérően ez most nem csak dísznek, vagy egy extra opciónak van, hanem nélkülözhetetlen kellék. A verseny közben ugyanis óhatatlanul tankolnunk kell, a benzinből nem futja egy teljes menetre. Taktikázni tudunk viszont a gumicserékkel, ugyanis a depóutcába behajtva már előre leadhatjuk a szerelőknek, hogy mit akarunk és mit nem. Gumicsere nélkül lerövidíthetjük a boxban eltöltött időt, de ezzel persze óriási kockázatot vállalunk, hiszen a kocsi úgy fog csúszkálni a futam végére, mintha jégen mennénk.

A taktikázós játékmeneten kívül még egy nagy erőssége van a játéknak: osztott képernyővel ketten is lehet egymás ellen játszani, sőt **két gépet linkelve, akár négyen is.**



A háttérben a kivetítőn az élő közvetítés fut.

A készítők egyértelműen **játéktermi hangulatot** próbáltak biztosítani, s bár mérföldkőnek nem lehet nevezni az Andretti Racinget, egy biztos: el lehet lenni vele.

andretti racing	Kiadja: EOA
PLAYSTATION	
81%	

BLAM! MACHINEHEAD

A Core az év végére jól belehúzott. Nem elég, hogy itt van a fantasztikus Tomb Raider, megérkezett a már régóta beharangozott **Blam! Machinehead** is. Saját perspektívából játszódó futurisztikus akciójátékok már eddig is szép számban jelentek meg a 32 bites konzolokra, de eddig - néhány kivételtől eltekintve - jóformán egyik sem volt nagy durranás. A Blam! Machinehead ezzel szemben mondhatni egy kis bemutatót tart a PlayStation 3D-s lehetőségeiről.

A játék egy ritka szép Silicon introval indul, melyben az egész Földet - a szó szoros értelmében - egy förtelmes vírus lepi el. A vírus mint kiderül, mesterséges eredetű, egy őrült elme szüleménye, így hát ránk hárul a feladat, hogy megszabadítsuk a világot ezt az egészet kiötlő megalomán tudóstól, és a teremtményeitől. A játékban egy doktornőt fogunk irányítani, aki mint az az introban látható, nem egészen önszántából ült arra a lebegő harcijárgányra, amivel a küldetéseknek neki kell fognia.



Remekül kidolgozott 3D-s terepek felett száguldozhatunk, víruslepte összedőlt házak, roncsautók között furikázhatunk. Eközben különféle mutáns pókok, zombik, egy rakás ágyú, és efféle dolgok próbálnak minket megállítani. Grafikailag **külön említésre méltók a fényeffektusok.** Az utcai lámpák fényesen világítanak, az erős fények nem csak hogy bevilágítják a környéket, hanem gyakran fénytörést okoznak a képzeletbeli kamera lencséjén. Nagyon frankó, hogy a terepen szinte minden szétlőhető, a tüzek pedig egyszerűen elképesztőek: világítanak, lobognak, aztán elhalnak. Hasonló effektusokat eddig legfeljebb 2D-s játékokban láthattunk. A lángszórónk is például annyira profi, hogy még az is jól kivehető, amint a rosszul porlasztott égő benzincseppek a földre hullanak. **A hangeffektek hatalmas löketet adnak a hangulatnak:** szkafanderes rohangáló emberkék kiabálnak nekünk, idegesítően fütyülnek a felénk közeledő bombák, a későbbi szinten meg sátáni kacajjal röhög az ellenfél.



A kihalt utcákon roncsautók hevernek.



A cyberpókokokkal kerüljük a találkozást.

A játék lényege végül is egyszerű, ám azt hiszem nem is kell ennél több: a megfelelő sorrendben kulcsokat, elemeket kell gyűjtenünk, amiket aztán el kell vinnünk a hozzájuk tartozó ajtókhoz, gépekhez. Igazi, gyors 3D-s akcióban lehet tehát részünk szuper grafikával - magyarul vétek lenne kihagyni.

blam! machinehead	Kiadja: Core Design
PLAYSTATION	
90%	

Az Ocean már jó előre beetette a jónépet két szenzációsnak tűnő 3D-s akciójátékával, ám a kiadási időpontokat aztán tologatni kezdte. A két játék a Viper és a Tunnel B1, melyekből ez utóbbi végre megérkezett. A programban egy közeljövőbeli korrupt, rothadó


A reaktor megsemmisítésével megkezdődött a visszaszámlálás.

TUNNEL B1

FÉNY AZ ALAGÚT VÉGÉN

társadalom képét festik le, ahol egy diktátor kerül hatalomra, méghozzá egy hatalmas erejű fegyver segítségével. Az emberiséget immár végveszélybe sodorta ez az őrült, itt az ideje tehát, hogy intézkedjünk. El kell pusztítani a fegyvert, ám ehhez persze a közelébe kell férkőzni. Az ellenség és közöttünk pedig ott húzódik a szintén áthatolhatatlan B1-es alagút...


A rakétazápor megtette a hatását.

A játékban egy lebegő harckocsiba ülhetünk be, ezzel kell átküzdenünk magunkat minden egyes pályán a kijáratig. A jármű irányítása szerencsére abszolút kényelmes, oldalazhatunk vele, jól gyorsul, és a hátrálás sem okoz problémát. A kijáratokhoz vezető út persze nem egyenes: az alagút sok helyen elágazik, **egyes részeket pedig jókora zsilipajtók zárnak le.** Az ellenség vonalainak a felszámolásán kívül tehát ezeknek a zsilipeknek a nyitókapcsolójának a megkeresése lesz a fő feladatunk. A pályákon mindenféle ágyúk, rakétavetők, harckocsik próbálnak minket megállítani, amikkel ha sikeresen kívánjuk felvenni a harcot, mindenek előtt fejleszteni kell a fegyverzetünket. Kezdetben csupán egy szimpla gépágyúval indulunk, de később ennek megsokszorozhatjuk a tűzerejét, és még egyéb elsődleges és másodlagos fegyvereket, rakétákat is felvehetünk. **A fegyverek kisebb ládákban rejtőznek,** ezek szétrobbantása tehát feltétlenül ajánlatos. Ne nagyon lőjünk viszont a sugárveszélyes ládákra, ha ugyanis ezeket felrobbantjuk, utána sugárfertőzött lesz az egész környék.


A robbanásoknál repeszek hullanak szerteszét.

A játékmenet mint láthat egyszerűnek mondható. A kijárat megkeresésén kívül legfeljebb egy generátort kell felrobbantanunk, s a pályák sem túl bonyolultak. Ha azonban valaki mégis úgy érzi, hogy eltévedt, nem kell mást tennie, mint lenyomni a Selectet, amire azonnal bejön a már bejárt terep térképe. Ezen nem csak, hogy a saját pozíciónkat láthatjuk (háromszöggel jelölve), hanem azokat a dolgokat is, amiket még meg kell keresnünk. Pirossal vannak az elsődleges, sárgával a másodlagos, zölddel pedig a bónuszcélpontok jelölve. A jelölések formája lehet célkereszt, ami elpusztítandó célpontot jelképez; nyíl, ezeken a helyeken csak át kell haladni; és kör, ami felvehető tárgyat jelent. A kijárat helyét egy vörös X-szel jelöli a gép, ám ezt csak akkor közelítsük meg, ha már az elsődleges, és másodlagos feladatokat teljesítettük.

A német illetőségű Neon páratlan szép munkát végzett. A játék grafikája - a képeinken mondjuk valószínűleg nem annyira látszik - átlagon felüli, a mozgás pedig roppant gyors. **A Goraud shaded poligonok, és a csodás fényeffektek megtették a hatásukat,** egyáltalán nem azt érezzük, hogy komputer generálta folyosókon mennénk. Koszos utcákon tankcsapdákat kerülgetve furikázunk, a közúti lámpasorok fénnyel borítják be a terepet. Ráadásul nem csak a lámpák fényei vannak tökéletes effektussal ábrázolva, ugyanúgy megtörik a "kamera" lencséjén a robbanások, vagy a mellettünk elsuhanó lézerlövedékek fényei is. A maximálisan megrajzolt és az említett módon árnyékolt poligonok így a zseniális fényeffektekkel párosulva elképesztően élethű terepet alkotnak. A zenék pedig akár egy mozifilm zenéjének is beillenének. A Tunnel B1 azon ritka játékok közé tartozik, ahol egyáltalán nem is figyelünk - az amúgy nem


A cél befogva, tűz!

rossz - hangeffektekre, hiszen a Terminátoros beütésű zenék 100%-osan biztosítják a harcikedvet. A játék kétségtelenül az egyik legszebb 3D-s akciójáték PlayStationre, ám úgy érzem azért egy kissé bonyolultabb, és változatosabb feladatokat kellett volna hozzá kitalálni.


Érdemes a lámpák fényeffektusát szemügyre venni.

tunnel b1	Kiadja: Ocean
PLAYSTATION	
85%	

Ha megcsap a változá[s szele...]

WAR W[IND]

A Yavarun bolygón ősidők óta négy faj élt: a Tha'Roon, az Obblinox, az Eaggra és a Shama'Li. Minden fajnak vannak sajátos tulajdonságai és képességei, valamint természetesen saját történelmük révén egyéni céljaikért szállnak harcba. A Tha'Roon a Birodalom jelenlegi vezetője, természetesen célja a többiek leigázása. Az Obblinox a jelenlegi elit katonaság, ezért nem áll messze a hatalom átvételétől. Az Eaggra faj növényszerű, rabszolgaságra kényszerített egyedekből áll, akik nagyszerű építkezők, de harcban csak számbeli fölényükre számíthatnak. Az utolsó faj a Shama'Li, amely a fajok harmóniájára törekszik, alapjában véve a békés megoldásokat preferálná, és igen járatos a mágiában. Alapjában véve mindegyik faj hasonló egységeket, katonákat, munkásokat képez ki, azonban azoknak általában mások az erősségei. A vezetőből mindig csak egy van, akire különösen kell vigyáznunk, mivel halálával a faj elveszíti utolsó reményét is. A munkások házakat, utakat építenek, ellenséges építményeket bontanak le, valamint szükség esetén meg is védik azokat. Továbbfejleszthetők (mint minden egység esetében, itt is általában több darab munkás/katona/varázsló szükséges ahhoz, valamint egy speciális épület, ahol kiképezhetjük a magasabb szintű "vezetőjüket", illetve néha elengedhetetlen egy kis kutatás is, tehát az adott egységet ki kell fejleszteni). Létezik ezen kívül minden fajnál zsoldos, aki nem fejleszthető tovább, viszont nem is mi képezzük ki őket, hanem a kocsmánkban jelentkeznek időről időre. Kiképezhetők ezenkívül felderítők is, akik általában gyorsak, látótávolságuk nagyobb, valamint rendelkeznek lopakodási képességekkel. Fejlettebb vezetőjük általában a kém, aki szinte észrevehetetlen, így képes feltérképezni az ellenséges bázist, valamint kifosztani a raktárakat. Harcos egységeink is vannak, szintén két erősségben. Végül kiképezhetünk varázslókat is, a fajtól függően változó varázslatokkal. A két szintű mágus egyre magasabb szintű varázslatokat képes alkalmazni. Ha valamelyik megtanul egy varázslatot, utána mindig tudja használni, és azt mindenki megtanulhatja. Természetesen a varázslatok fajtája a fajra jellemző, tehát a Tha'Roonoknál elég kiterjedt harci varázsokkal, az Obblinoxoknál szintén harci és pusztító mágiával, az Eaggra fajnál a természetet segítségül hívó és őzt helyreállító varázsokkal, a Shama'Linél pedig főleg békés, gyógyító és "látó" varázsokkal találkozunk.



Küzdelem egy sivatagi oázisért.

Ezen kívül meg kell még említeni a fajok legfejlettebb egyedeit, akik egyrészt a mi saját katonáink, másrészt történelmi hősök. Ha a legmagasabb szintű katonák mind az öt biokiegészítést megszerzik, és az esetleges egyéb feltételek is teljesülnek, élő tankokká változhatnak, alacsony intelligenciával, általában varázslatok nélkül, de iszonyú erővel és páncélzattal. A hősök a kocsmában jelentkeznek igen ritkán, és általában növelik a morált, élenjárnak a harcban vagy a mágiában, de csak veszettnek látszott helyzetben, vagy sok kincs megszerzése után jelentkeznek, és megkérik segítségük árát.



Ő nem ellenfél, hanem akár csapattársnak is választható varánuszgyík.

IRÁNYÍTÁS

A játék irányítása nagyjából megegyezik a Warcraftéval, **lehet csoportokat létrehozni, illetve a vezetőre kattintva lehetőségünk van arra is, hogy az alá tarozó egységeket azok külön kijelölése nélkül irányítsuk.** Minden küldetés előtt kijelölhetünk néhány egységet (akik az előzőből megmaradtak), hogy a következőbe is velünk tartsanak, így nagyobb sereggel indulhatunk el (nem árt ezért minden szint teljesítése előtt állást menteni, mert lehet, hogy az utolsó pillanatban kiképzett és a következő pályára átvitt sereg lesz a siker kulcsa). Játék közben a képernyőn megjelenő ábrák elég egyértelműek, legfelül a klán vezetőjének neve és ereje látható, mellette az "Influence Flag Meter", amely pénzráfordítással (1000 pénzért 1000 pont), néhány hős felvételével és győzelmekkel növelhető, és a kutatás, valamint az egységek elvesztése csökkenti azt. Alatta a pénzmennyiség, térkép (melyen ugye a lopakodó egységek egy része nem látszik), a megkezdett munkák és a kocsmában tartózkodó emberek ikonja, majd a kiválasztott egység adatai (rajza, hordozott tárgyai, egészsége és varázsereje - ami lassan újratermelődik -, valamint bio-kiegészítései - amelyik megvan, azt fehér keret veszi körül).



A játékosok kijelölése, mozgatása és harcba indítása a C&C-hez hasonlatos technikával folyik.

AZ EGYSÉGEK JELLEMZŐI

Az egységeket a következő jellemzők írják le: egészség, lopakodás (Masked - a térképen nem látszik, Disguised - sajátként jelenik meg, de ellenségként



látszik a térképen, Hidden - a térképen nem, a valóságban átlátszóan jelenik meg, Invisible - egyáltalán nem jelenik meg; saját egységeink körül sorra piros, sárga, kékeszöld és fehér háromszögek jelzik ezt a képességet), látótávolság, sebesítés (az egység portréja alatt jelenik meg), támadási távolság, tűzgyorsaság, teherbírás (munkásoknál kettő, egyébként általában egy egység), valamint a bio-kiegészítések, melyek az erőt (teherbírás), lopakodást, látást (minden lopakodó egység látható az egység látótávolságán belül), gyorsaságot és ellenállást (pajzs és lassú gyógyulás) növelik.


Tuskófej elégedetten szemléli ellenfele megsemmisülését.

...s szele... WIND

KUTATÁS

A kutatásról annyit, hogy csak azok az egységek kutathatnak, akik valamilyen kiképzést kaptak egy épületben, és csak ott, ahol azt a kiképzést kapta (értelemszerűen így más kutatási területeket jelölhetünk ki). A kutatás általában történik, nem valamit kutatnak, hanem **az általános műveltséget növelik, amiből lassan kisül néhány találmány.** A kutatás ára fajtól és kutatási helytől függően 5000-6000 "Influence" pont (4000 a kutatás kezdetén levonódik, a többi folyamatosan). Ha ez az érték maximumon, tehát 5000-en áll, a klán vezetője képes előcsalni a "battle cry" nevű diadalordítást, amikor a még továbbfejleszthető egységek és a hősök újult erővel harcolnak, sebeik kicsit begyógyulnak, erejük megnő - mindezt csak 30 másodpercig, mely után az Influence nullára esik vissza.

ÉPÜLETEK

■ **raktár vagy bázis (Citadel, Stronghold, Plantation, Sanctuary):** a legelsőként felépítendő épület. Munkásaink ide hozzák a kitermelt fát vagy ásványokat, ami itt tárolódik addig, amíg építkezésre vagy kiképzésre, kutatásra nem kell a pénz. Az ellenfelek által elhullajtott bio-kiegészítőket is ide kell hozni, mivel azok csak pénz formájában használhatóak fel, nem építhetjük be egységeinkbe.

■ **kocsma (Grande Parlour, Mead Hall, Watering Hole, Hostel):** munkások és harcosok, esetleg hősök által látogatott hely. Az itt megjelenő alakokat felvehetjük sorainkba, vagy elküldhetjük őket. Azt, hogy kiket lássunk vendégül, a klán vezetőjére kattintva állíthatjuk be (munkásokat, hősöket, katonákat, vagy mindenkit).


Meghatódottság nem olvasható le az őslényszerű alak képéről, pedig éppen kitüntetést vesz át.

■ **házak (Manor, Dormitory, Greenhouse, Shelter):** fajtól függően három-négy-öt embernek kell egy ház. A kocsmában csak akkor vehetünk fel valakit, ha még jut neki hely.

■ **gyárak (Laboratory, Garage, Plant, Guild House):** fejlettebb munkásokat képezhetünk itt ki, valamint bio-kiegészítéseket fejleszthetünk, illetve egységeink is itt gyógyulnak.

■ **katonai iskolák (Academy, Military Base, Garrison, Outpost):** munkásokból harcosokat nevelhetünk, valamint kutathatunk is. Jó minél előbb felépíteni.

■ **vallási helyek (University, Cathedral, Conservatory, Temple):** varázslók és varázslatok kifejlesztéséért és kiképzéséért felelős épület. A katonai iskola után kezdjük el felépíteni.

■ **falak és támadó falak:** ez utóbbiról annyit, hogy energianyalábokból áll, tehát átjárható, de a támadónak igen nagy sérüléseket okoz.

■ **utak, hidak, aknák:** az egységek mozgását gyorsítják, vízen átkelést tesznek lehetővé, illetve az ellenség számára láthatatlan kellemetlenséget jelentenek.

JÁRMŰVEK:

■ **csapatszállító autó:** maximum négy egységet szállíthatnak, de legalább egy kell a vezetéséhez.

■ **harci csónak:** mint az autó, ez is négy egységet szállíthat. Kis hatótávolságú gyorstüzelő gépágyúja van.

■ **csatahajó:** mint a csónak, de nagy-hatótávú rakétával felszerelve, erősebb páncéllal.


A folyóparti település stratégiai szempontokból nagy jelentőségű lehet.

■ **komp:** ezeket nem lehet építeni, "független vállalkozók". Két adott pont között szállítanak el maximum négy egységet, 100 pénzért.

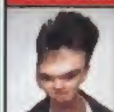
■ **felderítő robot:** kis repülő csészealj, teljesen fegyvertelen. Cikkcakkban repülve felderíti a terepet, majd üzemanyaga kifogytán leesik és vége.

■ **támadó robot:** az előbbi testvére, mely adott célra repül és ott felrobban. Repülés közben nem lehet őket becélozni.

O

A játék véleményem szerint jobb, mint a Warcraft, ugyan nem szeretem a szerepjátékokat, de ez mégis olyan könnyen irányítható, logikus, szép és hangulatos, hogy esetében szívesen teszek kivételt. Ajánlom mindenkinek.

war wind — Kiadja: Mindscape



486/66
4MB RAM
SVGA
2XCD
SB, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

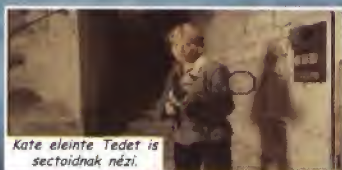
Warcraft rajongók figyelmébe is ajánlható. Nem fognak csalódni.

87%


Ted munkához lát.

1998 Detroit. A város utcáin egy veszedelmes "dögvész" pusztít: a külváros könnyen befolyásolható bandáit egy új szekta keríti hatalma alá. Tagjait, a **sectoidokat** csupán egy cél vezérli: elpusztítani az egész civilizált társadalmat. A rendőrség gyakorlatilag megsemmisült, már csak kisebb katonai csoportok állnak ellen. A sectoidok egy titokzatos vas istent imádnak, amit ők **Deck** néven emlegetnek. Hogy kicsoda, vagy micsoda ez a Deck, ennek a kiderítése lesz a feladatunk **Ted Irvine**, a magányos helikopterpilóta bőrébe bújva. Ted kezdetben nem sokat törődik a szektával, csupán elvégzi azt, amiért megfizetik. Történetünk elején egy mentőakcióra indul, ám a sectoidok által megszállt raktárnál teljes kihaltság fogadja.

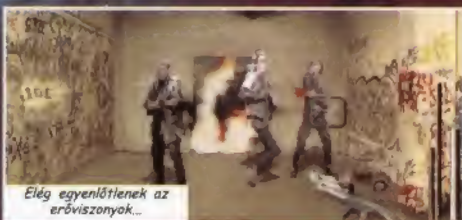
"Semmi sem tud erre az élményre felkészíteni..."- hangzik a Virgin reklámszövege, és miután teszteltem a játékot, nagyrészt igazat kell hogy adjak neki. A Full Motion Videón alapuló játékok nem tartoznak a legkomplexebb programok közé, ám a Hardline-ban remekül ötvözték a lövöldözős akciókat a kaland elemekkel. A játék nagy része lövöldözésekből áll, ám ezek nem a Mad Dog féle teljes mértékben a helyszínen felvett technikával készültek, hanem blue box megoldással, vagyis az ellenfelek úgy vannak "odavetítve" az előre felvett hátterekre. Mindez első hallásra nem túl biztató, ám a Cryo remek munkát végzett: az ellenfelek egyáltalán nem ütnek el a háttértől, sőt... Ennek a megoldásnak köszönhetően a már megtisztított terep - tárgyak után kutatva - újra végigjárható, magyarul a program akció- és kalandjáték egyben. A játék készítésében több mint száz ember vett részt, **két órányi videóanyag** lett a 3 CD-re felkarcolva, nem szólva a rengeteg komputer generálta animációkról és a speciális effektusokról. A tökéletes összkép érdekében a készítők **fantasztikus ötleteket vetettek be.** Ilyen például, hogy az "elágazásoknál" még az állóképek is animálva vannak, azaz egy-egy forgó ventillátornak, vagy egy ide-oda nézelődő szereplőnek köszönhetően 100%-osan folyamatosnak tűnik az akció. A másik dolog, ami eléggé meglepett, hogy az átvezető jeleneteknél még arra is gondoltak, hogy Ted mindig az éppen használatban lévő fegyvert szorongassa, vagyis egy-egy ilyen jelenetet akár négyszer-ötször is felvettek.


Kate eleinte Tedet is sectoidnak nézi.


Kate céllövőtudománya Ted arcára van "írva".


Elég egyenlőtlenek az erőviszonyok.

A program irányítása igen egyszerű: a lövöldözésen kívül a space-szel behívhatunk egy menüt, itt a SYSTEM-nél a load/ save opciókhoz jutunk, a CONTROL alatti gombokkal újrajátszhatjuk vagy átugorhatjuk az aktuális jelenetet, az INVENTORY-val pedig a tárgyaink, fegyvereink közül válogathatunk. Az inventory-t és a load/ save opciókat azonban egyszerűbben, csak a kezdőbetűiket leütve is elérhetjük. Most pedig nézzük tovább a történetet.


Elég egyenlőtlenek az erőviszonyok...


Egy kis eső persze nem szakítja félbe a bulit.


A sectoidoknak úgy tűnik nem volt kedvük liftezni.

A házban, jobbra megtalálhatjuk a lányt, aki segítséget kért, ám már halott. Közben két sectoid érkezik, akiket miután likvidáltunk, kutassunk át. Egy kulcs és némi muníció kerül elő. A kulcs a másik szobában nyitja az ajtót, melyen keresztül a szekta egyik gyűlésére jutunk. Hamar észre vesznek minket, így megkezdődik az első jelentősebb tűzharc. Hátráljunk visszafelé a helikopterhez, s közben vegyük fel a földről a pisztolyhoz való kiegészítő gránátvetőt. Az ilyen földön heverő, és a sectoidok által elejtett fegyvereket mindig vegyük föl, erre a későbbiekben nem fogok kitérni. Kilépve az udvarra, a sectoidok épp azon fáradoznak, hogy a levegőbe röpítsék a járművünket, csak épp nem a rotorja segítségével. Végezzünk velük! A kocsi ellen gránátot használjunk. A csata végén hősünket leütik, s hamarosan a lázadók kezei között eszmél. **A főnökük, Morgan** Tedet is sectoidnak nézi. Verjük ki a mellettünk álló lázadó kezéből a fegyvert, így végre bebizonyítjuk, hogy azonos oldalon állunk.

Az egyik lázadó, **Lars** elvezeti hősünket pihenni, s közben elmondja, hogy alázadók sectoidok vezetőjét, **Ysselt** akarják likvidálni. Ted ezután elég furcsákat álmodik egy autóbalesetről. Reggel a sectoidok ébresztik. A folyosó végén találhatunk robbanószert, ezzel berobbanthatjuk a nagy vasajtót. Mögötte a földön egy gázálarc fekszik, ezt persze vegyük fel. Balra, Morgan íróasztalán egy papírt találhatunk egy bizonyos segélykérő rádiófrekvenciával, a fiókokból pedig egy elemlámpa és egy kódkártya kerül elő. Az utóbbival a további zárt ajtókat tudjuk nyitni. A kódos ajtó utáni elgázosított folyosónál használjuk a gázálarcot, majd a folyosó végi szobában lépjünk kapcsolatba rádión a lázadókkal. Miután megtudtuk a kódot az ajtóhoz, menjünk vissza, és üssük be. A sötét folyosón használjuk a zseblámpát. Hamarosan egy rács állja el a felfelé vezető utat, s amikor megpróbáljuk kirúgni, egy lány jelenik meg ránk szegezett fegyverrel. Ne tegyünk ellene semmit, így miután átkutat minket, megnyugszik, s segít továbbmennünk. Fent azonban mindketten a sectoidok csapdájába sétálunk be.








Ted álma elég bizarr... talán túl sok X-aktákat nézett.


Tednek még az átvezetőjeleneteknél is mindig az aktuális fegyver van a kezében.

✪

A börtönben ismét találkozunk Morgannel, aki azonban átállt a sectoidok oldalára, majd folytatódik Ted álma. Ezúttal a gyerekkoráról álmodik, majd egy idegen gépről, ami behálózza őt. Miután hősünk felébredt, próbáljuk meg felvenni a rács mellől a pisztolyt, s láss csodát: **Ted az akaraterejével vonzza magához a fegyvert.** Hamarosan egy kapcsolótáblás ajtóhoz érünk, ezt próbáljuk kinyitni. Nem fog menni, tehát induljunk el a másik irányba. Az egyik folyosón hordók állják el az utat, robbantsuk fel őket. Továbbhaladva egy nagyobb terembe érünk, ott jobbra fordulva egy kis ládát találhatunk a földön. A ládától balra egy sectoidtól egy vakító-diszket, és a láda kulcsát vehetjük el. A kulccsal nyissuk ki a ládát, amiből a kapcsolótábla kódja kerül elő. A papírt használjuk a táblán, s már is továbbmenetünk. Balra egy gépteremen áthaladva egy köteles horgot találhatunk. A kapcsolótáblás ajtótól jobbra egy helyen Ted felnéz a plafonra, ott használjuk a horgot. Fent a már látott lánnyal futunk össze, aki ismét bajba kever minket, s az összes sectoidot ránk uszítja. A végén meg kell küzdenünk a bandafőnökkel is. Ha végeztünk, egy kamion tör be az épületbe, ezzel távozzunk. Útközben végre megtudhatjuk a lány nevét: Catherine.

✪

A lázadók bázisán ismét továbbálmodik Ted, s reggel ismét a sectoidok támadására kell ébrednie. Harc közben kiderül, hogy **Ted ölni is képes a pszichotikus energiájával.** Visszafordulva majd találhatunk fémtalpakat, ezzel átkelhetünk a kiömlött savon. A hatalmas páncélajtót, ami mögül egy robot próbál tüzet nyitni ránk, azonnal zárjuk le, majd az ajtó melletti gombbal nyissuk ki a rejtett ajtót. Ott egy új fegyvert találunk, amivel végezhetünk az ajtó mögötti robottal, és továbbmehetünk. A következő felvehető tárgy a fémbetűk lesznek, amikből a JOE szót kell kirakni a lángoló ajtótól balra lévő falra. Így egy újabb ajtó nyílik ki, s később egy tűzoltókészülékre akadunk. Ezzel oltsuk el a lángoló ajtót, s hamarosan kijutunk az épületből. Szakadó esőben a parkolóban folytatódik a harc, ahol végül egy ismeretlennel találkozunk. Vagy csak képzeltük volna? Ted ismét látomásokból ébred. Visszatérve az épületbe fura kölykökkel futunk össze. Az egyikük, egy világító szemű srác azt jósolja Tednek, hogy a múltban keresse a végső megoldást. A gyerekek eltűnnek, viszont megjelenik Lars és Kate, akik miután beszéltek Teddel, úgy döntenek mindnyájan elutaznak Ted szülővárosába, Chicagoba.

✪

Chicagoban Lars barátjához, Kodohoz mennek, aki a komputerével átvizsgálja Ted agyát. Az eredmény mindenkit meglep: Ted néhány millió agysejtjét **elektronikus chipekre cserélték ki.** Hogy kinyomozzuk, mi a fene is ez, be kell jutnunk a IOD Electronics laboratóriumába az aktáinkért. Az első ajtót a kapcsolóval az akaratunkkal tudjuk kinyitni, azután hőseink különválnak. Először is balról az asztalról, aztán a középső ajtónál pedig a ládából vegyük ki a henger formájú kulcsokat. A két kulcsot a harmadik ajtónál rakjuk be a helyükre, amiket forgassunk el egyszerre. Az újabb ajtó mögött tépjünk az asztalról egy kis ragasztószalagot, s vegyük le vele a monitorról az ujjlenyomatot. Ezzel kinyithatjuk a láda melletti biztonsági ajtót, mögötte pedig megtalálhatjuk az aktánkat. Ebből megtudjuk a katonai labor címét, ahol gyerekkorunkban kísérleteztek rajtunk. Időközben azonban megjelenik a katonaság, de ami rosszabb, a szekta emberei is... Larsot Morgan átállítja a szekta oldalára, Kodot megölik, amikor pedig Ted a parkolóban a kocsija felé küzdi magát, Kate-et Lars viszi el, mint ahogy azt már meg is álmodta. Ne lőjünk rá, csak feleslegesen uszítanánk magunkra a sectoidokat. Ted a katonai labor felé veszi az útját. A labor kódos ajtaját az akaratával nyissuk ki. Tedet meg is ismeri az ottani komputer, s megtudhatjuk a múltjának a részleteit, ám a kórtörténeti fájlja hibás. Távozván Lars fogad minket egy rakás sectoid társaságában. Sikerül azonban kivonnunk őt a Deck hatása alól, így együtt folytatjuk a harcot. Hosszas csata után a parkolóban megküzd egymással Lars és Morgan, s a harc végül mindkettőjük halálával végződik.

✪

Teddel ezután üljünk helikopterre, és keressük fel Ysselt. Hosszas légicsata után egy háztetőn mérkőzhetünk meg vele. Az energianyalábjai ellen **csakis a pszichotikus energiánkat használjuk.** Ha sikerült Ysselt kinyírnunk, Ted kiszabadítja Kate-et, ám nem nyugszik, míg meg nem tudja nyitni a klinikai fájlját is. Ez az itteni géppel végül sikerül, s kiderül a rejtély: Deck, **azaz a 0-E.C.K. fedőnevű páciens nem más, mint Ted bátyja, Mark,** akinek szinte az egész testét elektronikus részekkel cserélték ki. Ted úgy dönt megpróbálja megmenteni a bátyját, s elindul Deck rejtekhelye felé, a metró alá. A rejtekhelyet majd a vágányoknál keressük. Decknek persz esze ágában sem lesz a saját elveit feladni, így természetesen befejezésül vele is meg kell küzdeni...

hardline	Kiadja: Virgin
486/66, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB, GUS	

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

Izgalmas akció, remek effektek. Minden megvan, ami egy jó FMV játékhoz kell.

87%

Virtua Fighter Kids



A Virtua Fighter második része kétségtelenül az egyik legjobb verekedős játék Saturnra. Japánban a játéknak olyan nagy sikere van, hogy a Sega - különböző életnagyságú óriásposzterek, meg műanyag figurák segítségével - egész kultuszt teremtett egy-egy VF szereplő köré. Ha mindezt figyelembe vesszük, akkor már nem is olyan furcsa az a magyar szemmel amúgy elképesztőnek tűnő ötlet, hogy a szereplők megküzdjenek egymással a szó szoros értelmében gyerekfejjel is.

○

A figurák - akár egy japán stílusú rajzfilmben - **piciny testet, és hatalmas fejet kaptak**, szép nagy, ártatlan szemekkel. A hátterek - bár a jellegüket meghagyták - szintén elvesztették a komolyságukat, inkább játszótérre emlékeztetnek. Ezzel szemben amennyivel kisebbek a szereplők, annyival gyorsabbak lettek és megőrizték az **összesen majd' 2000 mozdulatukat.** A hangeffektek és az animáció - ahogy már megszokhattuk - most is tökéletesek, sőt ez utóbbi **közel 20%-kal gyorsabb lett** valamennyi VF rajongó örömére.

A választható opciók is megsokasodtak. A játéktermi és a kétjátékos üzemmódon kívül indulhatunk egyfajta karrierista módban is, ezen kívül gyárthatunk magunknak combókat, amiket ki is menthetünk, s az options képernyőn is egész jó dolgokat tudunk művelni, mint például a hendikep opció, vagy a küzdőtér méretének meghatározása.

Az egész játékra jellemző a humoros és jópofa "tálalás", az options képernyőn például időnként, spontán átmászkálnak a srácok. A játék közbeni animációk pedig nagyon aranyosak. A szereplők arckifejezései mindig az adott mozdulat szerint alakulnak, ütésnél vicsorognak, találat esetén keserves képet vágnak, ha pedig egy új belépő érkezik, csodálkoznak, ki lehet az.

○

Az ütések mint már említettem nagyjából megegyeznek a második résszel, ellenben itt van **néhány hasznos új cheat:** Verjük végig az összes szereplőt a legkeményebb fokozaton, így következőnek egy átlátszó, akváriumfejű Durallal küzdhetünk meg. Magunknak is kiválaszthatjuk ezt a szereplőt, ha Dural szelektálása után folyamatosan nyomjuk a C-t. Duralt egyébként ugyanúgy lehet kiválasztani, mint a második részben (a karakterválasztásnál le, fel, jobb, A+bal).



Befejezésül pedig egy különös cheat: hásó nézetből, az adott szereplőnek csupán a fehér vázát látva küzdhetünk, ha a karakterválasztás után a küzdelem kezdetéig nyomva tartjuk a felső gombokat.

virtua fighter kids	Kiadja: SEGA
SATURN	
89%	

Highway 2000



Jól bevált recept, hogy ha már nem tudsz eredeti játékot alkotni, akkor a kínálással keltsd fel a vásárló érdeklődését. Ezt a sémát követte a japán illetőségű Victor Company is, hiszen a **Highway 2000** dobozáról a száguldó autócsodák mellett **gyönyörűbbnél gyönyörűbb fürdőruhás bombázók mosolyognak ránk.** Ha pedig megfordítjuk a dobozt, a következő ajánlást olvashatjuk: élvezd a verseny izgalmát, légy az első, hogy elnyerd a lányok elismerését! Mindez még biztatóan is hangzana, ám ha lejjebb pillantunk, a kipipált 11-es korhatárból már következtethetünk, hogy a lányok lenge ruházatának a lehullására azért senki se számítson, vagyis az "elismerés" csupán ilyen álomképekben merül ki.

○

A játék maga egy **erősen középszerű autóverseny,** igencsak átlagos grafikával. A háromféle autó kidolgozása mondjuk elég szép, bár igen zavaró, hogy a kerekük gyakran "beleolvad" az aszfaltba. A terep részletessége már kevésbé kielégítő, minden nagyon szögletes, például csupán egyfajta hirdetőtábla ismétlődik. A pályák formájának megszerkesztése szintén amatőr munkára vall, míg a második pályán a hajunkat tépjük a sűrű kanyarok, és az azokat követő szűk útszakaszok miatt, addig az azt követő három pályát röhögve végigszáguldjuk. A kocsik viselkedése szörnyű, a **valósághoz semmi közük.** A rajtnál például a gyorsulásból ítélve Toyota helyett inkább egy hengerfejes Zaporozsecben érezhetjük magunkat. A kanyarbevételek pedig egyszerűen röhejesek. Egyáltalán nem kell figyelni a sebességre, csupán a megfelelő időben ráfékeznünk, s így megcsúsztatnunk a kerekeket. Csúszkálva aztán könnyedén bevehető még a legkeményebb "S", vagy 180 fokos tűkanyar is. Hát ez felettébb furcsa... No azért ne gondolja senki, hogy nincs semmi nehézség a játékban, a programozók gondoskodtak róla az ellenséges autók személyében. Ha ugyanis előzés közben az ellenfélnek vagy a falnak ütközünk, csakúgy mint a Ridge Racerben, közel 0-ra lassulunk. Azaz egy-két hiba, és már vesztett állásunk van, hiszen a to**vábbjutáshoz az első három között kell végeznünk.** Nem szóltam még a hangeffektekről, de ennek is csak egy oka van: felejthetőek. Viszont jó dolog, hogy legalább van a játékban kétjátékos, osztottképernyős üzemmód is. A Highway 2000 tehát kizárólag azoknak ajánlható, akiknek sok pénzük van, és nem tudják kivárni a Daytona CCE megérkezését.





highway 2000	Kiadja: JVC
SATURN	
62%	

COMIX CORNER

Nyájas olvasó! Ím eljött a november, s elhozta az új 576-ot az új Comix Cornerrel egyetemben. Remek. Eme bájos, mondhatni idilli összképet egyetlen apró nüansz zavarja csak meg: már megint bevezetőt kell írnom. Holott én, a legtöbb hasonszőrű újságíróval egyetemben utálok bevezetőt írni. Főleg így november táján, mivel az évnek eme különösen visszataszító szakában nem történik semmi. Abszolúte semmi. Na jó, a filmvásznon városnyi UFO-k kergetnek részeges veteránokat és Bill Clinton klónokat. Méghogy az "év filmje" (forrás: duplaszám, Comix Corner)...

GRENDEL TALES

Kétlem, hogy a Dark Horse Grendel Tales nevezetű sorozatát túl sokan ismernék kis hazánkban. Szó mi szó, a legutóbbi időkig én se nagyon hallottam felőle, elvégre az efféle "kis" címek hajlamosak megbújni a Spawn vagy Star Wars füzethegyek árnyékában. Azt mondtam volna, hogy kis cím? Csak mifelénk az, mivel a Grendel Tales egyike a legigényesebb sci-fi sorozatoknak, s Amerikában elég komoly népszerűségnek örvend.

Maga a történet valahol az 1960-as években kezdődik, s bő 700 éven át hömpölyög. Tanúi lehetünk a mammutcégek felemelkedésének és bukásának, az atomháború utáni barbár kornak, s végezetül az első Grendel Kán, Orion Assante hatalmas birodalmának. Megismerhetünk egy idegen, veszedelmes világot, ahol a rádióaktív romok között mutánsok és vámpírok küzdenek a Kán katonái ellen. Egy világot, ahol már régesrég értelmét vesztette a szó: jó és rossz. Egy világot, ahol egyetlen dolog számít: a túlélés.

Jelen pillanatban három Grendel Tales albumhoz lehet hozzájutni, s ezek közül tán a legérdekesebb a **Grendel Cycle**. Ebben a vaskos kis füzetben megtalálhatjuk a Grendel ciklus teljes történetét, igen gazdagon illusztrálva. Műfaját tekintve a Grendel Cycle egy grafikus antológia, mely nélkül bizony elég nehéz lesz átlátni a világ történelmét. A **Warchild** viszont már egy klasszikus sci-fi képregény, Orion Assante fiának és cselszövő hitvesének története. Eme album már vastagsága alapján (nem kevesebb, mint 260 oldal) is figyelemre méltó, de a dinamikus történet, a kidolgozott jellemek és a hangulatos rajzstílus együttese az, ami kiemeli a hasonszőrű képregények tengeréből. E rövid ismertető végére hagytam a szívemhez legközelebb álló albumot, a **Devil and Deaths** nevezetűt. Ez a történet, hogy is mondjam... Felér egy igen-igen kemény mélyütéssel. Ha a "Nyugaton a helyzet változatlan" csöppet sem rózsaszínű hangulatát összevegyítjük mondjuk a "Hetedik"-kel, nagyjából akkor kapunk valami hasonlót... Maga a sztori és a rajz két horvát fiatalember nevéhez fűződik, akik igen sokat merítettek a polgárháború történéseiből. Ennél hatásosabb és megrendítőbb képregénnyel én eleddig még nem találkoztam, a komolyabb műfajok kedvelőinek csak ajánlani tudom.

A ZSOLDOS (MERCENAERY)

Tán néhány veterán képregény-gyűjtő még emlékszik Segralles "Zsoldos" című sorozatára, melyből egy rész valamilyen fatális véletlen folytán magyarul is megjelent. Ez persze nem épp mostanság történt, hanem úgy 1989 táján. A folytatásokat persze már nem adták ki, pedig a Zsoldos a maga műfajában egyike a valaha készült legjobb sorozatoknak. Elsősorban a klasszikus fantasy szerelmeseinek a szívét dobogtathatja meg, bár a gyönyörű festett képek láttán nem egy "technokrata" ismerősöm csöppent már el. Jelen pillanatban nem kevesebb, mint négy különböző album található a Troll Képregénytárban. Sárkányok, bűbájosság, gonosz varázslók és csábos amazonok - igazi Conan-hangulat.

T.J.







LÁNCREAKCIÓ

Hilya Zolee! Remélem ez a levél egy kicsit más lesz mint a többi. Ezt most megpróbálom egy kicsit másmilyenre gyúrni, mint amilyeneket a Csevegőben olvashatunk. Szóval leszögezném, hogy ez a levél NEM a Csevegőbe készült, hanem NEKED (azért ne aggódj, lesz olyan rész is, amit az olvasóknak szánok, hogy hadd gondolkozzanak el rajta). Kicsit furcsa lehet, hogy egy 14 éves srác ilyeneket ír, de azért remélem, hogy nem fogsz kinevetni. Ez amolyan pszichológiai elemzés (na ne gondolj semmi komolyra). Ha fontosnak és említésre méltónak találod a levelem, akkor tedd be a Csevegőbe, de légyszi a nevemet ne említsd meg, csak az álnevemet (csak azért, mert van az embernek egy csomó hülye osztálytársa, akik rendkívül kitartóan tudják cikizni az embert, ha ír valamit, amit komolyan is gondol). Azt szeretném, ha leírnád egy sorban, hogy elolvastad a levelet. Ez már elég.

A levél fő mondanivalója az, hogy: NA VÉGRE! Na végre, hát most már én is kezdem érteni, hogy miért is állítják olyan sokan azt, hogy szuper a Csevegő. Az októberi szám Csevegője TÉNYLEG szuper volt. Elárulom, hogy miért: mert most azt írtad le, amit te akartál, ami kikívánkozott belőled (mint egy jó egészséges büfi). Az olvasói levelekre sokkal nehezebb válaszolnod, mert ha Beviz Elek leírja, hogy a kutyájának a szőre miért nő befelé, akkor erre te mi a rákot tudsz mondani? Semmi hasznosat. Ezért jó tanácsként azt mondanám, hogy inkább olyan leveleket válassz ki, amiknek van mondanivalójuk és tudsz hozzáfűzni valami értelmeset. Persze kell egy ilyen rovatba humor, de tapasztalatból tudom, hogy ha arról kell írnod, amit fontosnak és hasznosnak tartasz, akkor abba sokkal több humort tudsz belecsempészni. Ez meg is látszik az októberi Csevegőn. Betegre röhögtem amikor Bill Gates és a kedves pécés végbélnyílásának szoros kapcsolatáról, vagy éppen a mai faszagyerek zizegős mackóján keresztüli édesded tökvakarásáról írtál. Azért van jónáhány levél, amit vétek lenne kihagyni, pedig semmi értelmeset nem hord össze.

A B ponthoz (TISZTELET) szeretnék hozzáfűzni valamit. Te azt írtad, hogy nem becsülik a mai fiatalok a programokat, meg hogy régen még a nosztalgia kedvéért is elővették a régi programokat is. Ma már a proggik ára a 10-12.000 forintokat is meghaladja, így nem csoda, ha mindenki csak az abszolút tökéletes és szuperjó programokra adja ki a nehezen összegyűjtött pénzét. Ebből következik, hogy nincs igazán sok programja az embernek, amiket a nosztalgia kedvéért elővehetne. A lemezes játékok meg hol vannak már. Sokszor lenne kedvem eljátszogatni egy X-Winggel, vagy valami még régebbi programmal, és akkor döbbenek rá, hogy az már a múlté. Ma már a haveroktól sem tudom beszerezni. Aztán van egy mások dolog is. Nevezetesen akiknek megakadott a gigás vinyó, meg valami izmosabb gép, azok már megpróbálnak lépést tartani a korral. Megjelenik egy jó játék, akkor azt a haveroktól, vagy valami CD kölcsönzőtől be lehet szerezni, de ez betölti az egész vinyót, és ha megjelenik valami más, akkor ahhoz ezt le kell törölni. Meg így gyakorlatilag egy csomó játékhoz hozzá tud jutni az ember és így nem is igazán becsüli meg őket. Aztán mostanában végigjátszol valamit, és kidobhatod, mert már nem igazán tud olyasmit a program, amiért még foglalkoznod kellene vele. És az utolsó probléma, hogy az ember megszokja a poligonos, textúrázott, tökéletesen árnyékolt, zimmelt-zoommolt játékot, és aztán már a nosztalgiázáskor ezek hiánya zavarhatja.

A mások dolog a HAVERSÁG. Hiába próbálsz meg emberségesebb lenni ebben az agresszív, hatalomra vágyó és pénzéhes világban, nagyon nehezen találsz embereket, akikkel olyan - általad leírt - baráti kört alakíthatsz ki (lásd feljebb, amit egy zárójelben írtam az osztálytársaimról). A géppel kapcsolatos ismerőseim nagy része vagy teljesen beszűkül a gépre, vagy pedig számára az emberi értékek egyetlen meghatározója a géped minősége. Ha jobb a géped, akkor irigykedik, és csak akkor boldog, ha ő a maximum.

(A következőket esetleg berakhatod az újságba, hogy az illetékesek elgondolkozzanak rajta) a NAGYVONALÚSÁGRÓL: a pécések és szerintem mások is a játékok terén általábn függnek valakitől. A lánc csúcsán foglalnak helyet azok, akiknek önálló kontaktaik vannak. Ők nem függenek senkitől, és ők általában azok a még több hatalomra vágyó egyének, akiket úgy "kellene farpofán csapni, hogy...". A lánc legalján foglalnak helyet azok, akiknek nincsenek kapcsolatai. Arról álmodnak, hogy egyszer majd önálló kontaktjaik lesznek, és majd ők zsigerelik ki azokat, akik eddig őket. Nektek azt tudom mondani (mert én is voltam a lánc legalján), hogy legyetek türelmesek, barátságosak és ne szidjátok azokat, akiknek van kapcsolata, hanem próbáljátok meg őket megcélozni. De ez ne jelentse azt, hogy mindenkinek lefekszetek, hogy mindenkinek nyaliztok! Átmenetileg ez könnyebb megoldás, de hosszú távon nem. Egy idő után már mindenki belétek törli a lábát, ha ezt csináljátok. A lánc közepén vannak a szerencsések, mert ők általában nem parasztkodnak másokkal, mert tudják, hogy az milyen. Ezért megosztják másokkal az anyagjaikat és egyszer valaki, akivel eddig jóban voltak, a legnagyobb báró lesz, s akkor eljön a paradicsom. Ez így leírva nagyon száraznak és üzletinek tűnik, de közben úgyis haverság lesz a kapcsolatokból - még akkor is, ha ő a legnagyobb gema az osztályban.

Egyébként mélyen egyetértek a Csevegőben leírtakkal, mind a A, B, C, D, DZ, DZS pontokkal. Ezek azért jók, mert elgondolkoztatják az olvasókat. Mindenki, akibe szorult egy kis emberség és intelligencia, elgondolkodik azon, tényleg milyen király lenne, ha ez ma is így lenne. És ha elég akaratuk van az embereknek, akkor ezt meg is lehet valósítani! Szóval időnként egy ilyen hangulatú cikket is be kéne csempészni az újságba. Aláírás: The Jedi.

*Tisztelt Obivankenobi! Köszönöm leveled és örülök, hogy volt valami hatása az októberi Csevegőnek, hiszen végtére is ez volt a célja. Egyébként nagyon sok pozitív visszajelzés érkezett (sőt, csak pozitív), így megállapítható, hogy ez volt hosszú idő óta az első olyan Csevely, amely osztatlan sikert aratott és talán elérte oktató-, nevelő célját. Persze minden számba nem lehet ilyen Zolee-féle szóf*sásokat tenni, mert így idővel ennek is elszállna a varázsa (de a szaga megmaradna).*

MENTŐÖV

Kedves Zolee! Nem tudom, emlékszel-e, de az 1994 decemberi számban írtatok arról, hogy hogyan lehet a szülőket meggyőzni a különböző cuccok megvételéről. Nos, én meg tanácsot kérek azzal kapcsolatban, hogy hogyan lehetne meggyőzni a szülőket, hogy vegyenek PSX-et. Mert az A1200 most már lejárt gép, viszont a PSX a 21. század konzolja. Apukám meg csak a számítógépekkel van jó jóban. És én m e g nem m e - r e m n y í l - tan ezt a szeme m é b e mondani. (De a k k o r is.) Segítségedet kérem! Aláírás: Gergő/Szeged



Gergő komám, kedves szülők, mélyen tisztelt hozzátartozók, testvéreim, ti ott a lap másik oldalán! Nagy nap ez a mai: azon túl, hogy túlestem a Csevegő megírásának gyötrő kínján, és nem kárhoztam el a készítése közepette, még egy felebarátom segítségért kinyújtott kezét is

meg tudtam fogni, s remélhetőleg - adja a jószagú Úristen - ki tudom emelni őt a bátortalanok és bizonytalanok tömegéből. Figyelmezz ide Gergő testvér! Látom szorgalmasan tanulmányozod a számítógépesek bibliáját, az 5 7 6

vegő



Kbyte-ot, és az abban leírtakat örökre elraktározod nemes szíved mélyén. Ez jó. Szorgalmadért jutalom jár - egy jótanács és intelem. Hallom, új masináért eped a szíved a régi helyett, hiszen szeretnél részt venni a számítástechnika és komputerizálódás forradalmában. Ez jó. Szeretnéd reflexeidet próbára tenni, agyadat tornáztatni, ügyességedet fejleszteni. Ez jó. Ehhez a nemes emberi cselekedethez egy méregdrága gépcsodát választottál alanyul. Ez kevésbé jó. Hallottam, hogy kedvenced a Mortal Kombat. Ez marha rossz (oh, mily elragadtatott szavakat nem veszek lepcses számra). Hallottam azt is, hogy elég jól tanulsz az iskolában, szorgalmad jeles, eszed penge. Ez már megest jó. Ilyen szlogeneket meg, hogy valami a jövő évszázad valamije, verj ki a fejedből: ezek a Sátán (és a hardware-kereskedők) igéi. Testvérem! Azt javallom neked, hogy mutasd meg e szent Csevegőt édes szülődnek (a család urának és oldalbordájának), és ha nem lágyul meg tőle a szívük, akkor már csak a csoda segíthet. De legalábbis egy lottó ötös.

MÁR MEGINT NETUDDKI!?

Szervusz Zolee! Az 1996 októberi számban szereplő "Netuddki visszatér"-t írókkal 99,9%-ban egy a véleményem (mondjuk az első Netuddkikkel nem teljesen értek egyet). A magas ló nagyrészt, a tartalom teljesen igaz. Vegyétek már elő az 1995 év eleji számokat és hasonlítsátok össze a mostaniakkal! Azokat órákig olvasgattam, de ezek... Például egy kalandjáték leírása a következőkből áll: 15% cím, 50% kép, 35% száraz, unalmas szöveg (vedd fel ezt, vidd oda, vizsgáld meg... - tisztelet a kivételnek). Nem tudtok újra jókat írni? Emlékezzetek csak vissza például az 1992/decemberi számra, a Laura Bow leírására! Na az volt az egyik legjobb, amit láttam/olvastam. Próbáljatok már meg megint hasonló stílusban írni (nem csak pont így, hanem simán, élvezhetőbben)! Lehet, hogy szépek a képek, de a legtöbb embert (például engem) más is érdekel. Na jó, vannak jó leírások, de ijesztően kevés van belőlük. Lehet azt is csinálni, hogy képregénybe mentek át, de az olvasók nagy részét (szerintem) nem ez érdekli. Nem tudom, hogy most milyen lesz a Csevegő, de érdekelnének a vélemények. A nevem maradjon csak I. R. (ez nem a monogrammom, ne is keresd, még a végén bajom történne).

Arany drága IR. Leveled nagyon tanulságos volt, és egyenrangú félnek tekintelek, ezért kifigurázás és gúny nélkül válaszolok is rá. Egy kicsit más oldalról közelítjük meg a témát és ez valószínűleg elég nehezen feloldható feszültséget eredményez közöttünk, de azért röviden elmondom a véleményemet. A világ nagyon sokat változott az emlegetett 1992/12-es szám óta és azt Te is tudod, hogy az idő mindent megszépít. Én emlékszem még, hogy akkoriban, amikor ilyen bő lére eresztett, terjengős leírások foglalták el az újság felét, akkor egyre több kritika ért bennünket, hogy miért nem írunk kicsit több játékról, egy kicsit színesebben. Most majdnem kétszer annyi játékról olvashatsz a lap hasábjain, mint anno, és színekben sincs hiány (oké, néha kicsit elvetjük a ló másik oldalát, de hát nehogy azt gondold már, hogy a Te bosszantásodra tesszük...). Egyszerűen ezt az imidzset választottuk és olvasóink 90%-a ezért vesz bennünket. Tényleg nem minden programról írunk bőven és olvasmányosan, hiszen egy tucatszámra megjelenő Doom-klónról túlságosan kifejtő és lebilincselő írást készíteni nem mindig lehetséges illetve érdemes. Viszont tőlünk értesülhetsz a legtöbb programról a leggyorsabban - ugyanis vannak akiknek ebben a felpörgetett világban az információn kívül annak gyorsasága és frissessége is számít. Sajnálom, ha csalódást okoztam a válaszommal, de néhány százalék kedvéért nem tudunk 180, de még 90 fokos fordulatot sem venni, hiszen az már nem mi lennénk, hanem egy 576-klón. Kérlek, hogy próbáld ezt megérteni és a hozzád hasonlókkal együtt kicsit pozitívabban hozzáállni a témához. Köszi.

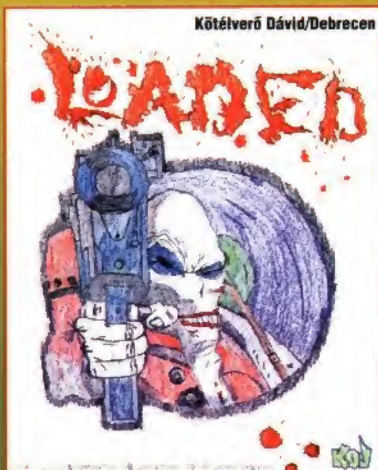
EMLÉKKÖNYV

Hello Zolee! Itt ismét a jó öreg Gusz-T bratyesz. Hát tudod, ez az októberi Csevegő igazán szíven ütött. Ahogy olvastam, úgy tódultak fel bennem is a saját emlékeim. Az első találkozásom a számítógéppel az általános suliban történt. Egy VC 20-as géppel nyomultunk, egy bizonyos játékkal, aminek az volt a lényege, hogy a fentről egyre gyorsabban lejövő madarakat lelövöldözzük. Ezt most megmosolyogja az ember, de akkor ez nagyon jó buli volt. Azután jött a Videoton TV computer. Itt is rengeteg játékélmény volt, például az Othello című játéknál - ez olyan amőba stílusú program - ha valakinél kiírta a PROFI VAGY feliratot, az nagy ember volt. Ezután jöttek a nagy délutáni +4-es partik Bandi barátomnál. Emlékszem, hogy nagyon sok délutánt ültünk végig és "Eliteltünk". Aztán, hogy egy délután az egyik haver elhívott, hogy kapott egy új gépet és van egy csomó jó játéka. Na ez volt az első találkozásom a C64-gyel. Legalább nyolcan tapadtunk a Junoszty képernyőjére, ahol a haver éppen a The Last Ninja első pályájával nyomult, mert csak ez az egy pálya volt meg neki kazettán. De akkor nekünk ez volt a Virtual Reality. Angol tudásunk elég gyér volt, ezért csak Terasz Ninjaként emlegettük a játékot. Aztán eljött a nagy nap és Bécs cityből a bratyóm meghozta a C64-est. Emlékszem, du. 6-tól reggel 1/4-ig nyomtam. Abban az időben még egy lengyel turbóm volt, és ha valami nem tetszett neki, kőkeményen kiírta, hogy Ponovy Postupak. De az élményeken kívül teljesen igazat adok a többi témában (pl.: szólásszabadság) is. Üdv: a jó öreg Gusz-T bátyó

Öreg druszám, Gusz-T bátyám! De régen hallottam felőled! Örömömben fel is büffentettem néhány régi szép emléket - cserébe a Terasz Ninjáért egyet el is hintek. Ez még olyan régen volt, hogy az évszámra már nem is emlékszem. Talán második osztályos lehettem a gimnáziumban, amikor egy osztálytársnak kistestvér helyett C64-et tojt a gólya (vagy tojni a nyuszi szokott?). Még érződött rajta a bécsi Shopping City Süd illata, amikor birtokba vettük és egyből nekiláttunk egy forráslista begépeléséhez. Tudni kell hozzá, hogy C64-en ezek a forráslisták egy három soros FOR...NEXT...READ A...POKE X, Y rutinnal kezdődtek, aztán végeláthatatlan DATA sorok következtek. Valami primitív lövöldözős játék lett volna a 6 darab apróbetűs A4-es lepedőn elterpeszkedő anyag. Reggel 10-kor nekiláttunk és délután 6-ra végeztünk is a begépeléssel. (Átlagsebességünk 1 leütés/perc volt, annyira nem ismertük a billentyűzetet.) Kitikkadva, éhtől korgó gyomorral írtuk be a RUN parancsot, erre valami ERROR IN DATA felirat hasított a képernyőre. Még három óra elteltével - amíg végig nem olvastuk és ellenőriztük a kábé 25.000 számjegyet - tehát egészen pontosan 11 órával a foglalatosság megkezdése után végre minden rendben volt, hibaüzenet nélkül beolvasta a milliónyi számadatot, kiírta a ONE MOMENT PLEASE feliratot, aztán felcsendült egy két bites dallam (nekünk akkor úgy tűnt, mintha a Guns 'n' Roses játszana a szobában) és... És ebben a pillanatban az egész lakás, az egész ház és az egész környék sötétbe borult. Áramszünet. Hosszú pillanatokig azt hittük, hogy ez is a show része, de aztán hamar felocsúdtunk és valami olyat találtunk mondani, amibe ma is belepirul az orcám.

Zolee

PIKTOGRAMOK BY OLVASÓK



Kötélverő Dávid/Debrecen



Sós András/Budapest

És Te mikor rajzolsz nekünk?


Kozsik Rudolf/Bp.



Remsei Róbert/B.almádi


Borbás Zoltán/ Gödöllő


Farkas Dániel/ Leányfalu


Hoffer András/Sajószentpéter

A Játéktermi automatáinak konverzióiról híres Capcom mindeddig a Street Fighter-féle 2D-s verekedős játékairól volt nevezetes, ám most úgy döntöttek - hogy a cégtől idézzek - "belépnek a 3D-s játékok arénájába, és maguk mögé utasítják a konkurrenciát." A viszonylag már telített piacra persze nem lehet akármivel kijönni, de ez nem is vallana a Capcomra. Legújabb remekművük, a Star Gladiator még ha ugyan nem is múlja felül a Tekken 2-t, de komoly vetélytársa lehet a konzolos verekedős játékok jelenlegi császárának.





Csoda, hogy June ezt a szürka-piszkát túlélte.

A CAPCOM ISMÉT A SARKÁRA ÁLLT!

AZ ALAPFELÁLLÁS

Tíz vadonat új szereplőt kreáltak, mindegyiket egyedi fegyverrel és küzdőstílussal, saját speckókkal. Az egészet egy futurisztikus környezetbe ágyazták, ami mondjuk erősen Star Wars-os beütésű, gondolok itt a lézerkardokra, vagy például az egyik szereplőre, Gamofra, aki termetre Chewbaccára, kinézetre pedig egy Ewokra hasonlít. Hogy pontosak legyünk, 2348-ban járunk, az emberiség ekkorra már otthonosan közlekedik az egész galaxisban, több idegen fajjal is konfliktusmentes kapcsolatot teremtett. A fajok egymás mellett élése a planétákon, a ki/bevándorlás teljesen hétköznapivá vált. Az élet prosperál, béke honol az egész univerzumban... Egészen addig, amíg egy őrült, valamikori Nobel díjas fizikus, Edward Bilstein a szó szoros értelmében a velejéig rothadtá nem válik, és úgy dönt, hogy minden útjába kerülő bolygót elpusztít, köztük elsőként a Földet. Gladiátor hadserege cyborgokból, robotokból, mutánsokból áll, akik mind azért vannak most itt, hogy megvívják a végső összecsapást...



Hajato lézerkardja támadásba lendül.

STAR GLADIATOR

EPISODE:1
FINAL CRUSADE

A KARAKTEREK

A tíz szereplő közül - ha Bilsteint is beleszámítjuk - csupán négy az emberi származású, a többieket a legkülönfélébb helyekről szalajtották. Saturn például a csúcsfejekkel mutat némi rokonságot, aztán ott van a madár-ember Zelkin, vagy a dinoszaurusz Rimgal. Ezeken kívül még van egy jókora robot, Vector, valamint egy varázsló, Gore, aki minden valószínűség szerint közkedvelt karakter lesz. A mágus ugyanis a kétszeresére, sőt a háromszorosára tudja magát növelni, ilyenkor ha közel megy az ellenfélhez, már csak a lábai látszanak a képernyőn. Ilyen effektust eddig legfeljebb csak 2D-s játékokban tapasztalhattunk.

Ugyancsak remek látvány, ahogy a lézerfegyverek világítanak, nem beszélve arról, amilyen hangokat kiadnak. Van itt minden: lézerkard, lézerpisztoly, lézer élű balta, de még lézeres yo-yo is. A fegyverekhez ráadásul eléggé kifinomult combo-rendszer is tartozik. Jól néz ki még az úgynevezett plasma mozdulat is, amiből egy van egy menetre, és aktivizálva szabályosan agyonvághatjuk az ellenfelet.

AZ OPCIÓK

A játéknak négyféleképp foghatunk. Természetesen indulhatunk a szokásos **Arcade módban**, aztán két játékossal egymás ellen a **VS módban**, csapatokat is alkothatunk a **Group Battle** móddal (akár ember-ember ellen, akár a komputer ellen), és végül **tréningezhetünk**, ahol a Tekken 2-höz hasonlóan a combókat és a speckókat gyakorolhatjuk be. A combo rendszer igen leleményesen itt le is van rajzolva, nekünk csak a megfelelő sorozat kiválasztása a dolgunk. A tréningnél persze az ellenfélnek nincs energiája, a ringnek pedig nincsenek szélei, így megszakítás nélkül addig gyakorolhatunk, amíg csak kedvünk tartja.

Gore egy speckó segítségével akár a háromszorosára is tud nőni.

ÉRTÉKELÉS NEM ÖSSZEHASONLÍTÁSSAL

A grafika - mint már a karakterek elemzésénél utaltam rá - abszolút profi. A textúrákkal szépen beborított szereplőket a találatoknál, vagy például két lézerkard összeütődésekor egy pillanatra fényár borítja be.

A helyszínek a Tekkennel ellentétben szintén részletesen kimunkáltak, többek között hatalmas radarok forognak, egy másik helyen meg épp egy űrcsata zajlik a küzdők mögött. Ugyanakkor viszont a programban nem alkalmaztak semmilyen light-sourcing technikát, s a mozgások sem annyira élethűek mint a Tekken 2-ben. Igaz ez utóbbi nem is volt célja az alkotóknak. Nem tetszett az sem, hogy a karakterünknek saját magával is meg kell küzdenie, a megnyerés pedig egyszerűen csapnivaló. Mindössze egy gratulációból áll, valamint megtudhatjuk, hogy Bilstein holttestének nyoma veszett, magyarul számíthatunk a folytatásra. Összegezve tehát a Tekken 2 császársága azért még nem forog veszélyben. Ez nem is csoda, hiszen a Tekken 2 jelentősebb múlttal rendelkezik, azaz volt mire - a nagy sikerű elődre - építeni. Az viszont eléggé meglepett, hogy a Capcom milyen sikeresen áthozta a Street Fighterek hangulatát 3D-be.



Rimgal látványos tűzfújása.

star gladiator | Kiadja: Virgin
PLAYSTATION
88%

Pinball
CONSTRUCTION KIT

EGY FLIPPER, AMI VÉGRE AZ ÚJDONSÁG EREJÉVEL HAT!

A 21st Century Entertainment nevű céget azt hiszem, nem kell bemutatnom. Neve egyet jelent a flipperjátékokkal, melyek színvonala folyamatosan emelkedik, címe pedig egyre érdekesebb szinonimákat tartalmaz az "álom" szóra (Phantasies, Dreams, Illusions, és így tovább). Bár a sorozatban már vagy harminc asztalon játszhattunk, az igazi játékos igényei kielégíthetetlenek. Nos, ha valakinek eddig csak a szája járt, hogy ő bezzeg ilyen meg olyan jó asztalokat tudna tervezni, hogy csak na, annak itt a lehetőség. Több, mint harminc alappályából kiindulva sorra helyezhetjük fel a pöcköket, csapdákat és rugós falakat.





Select Table Template

Table Graphics | Table Template: On Manoeuvres - 1, On Manoeuvres - 2, On Manoeuvres - 3, On Manoeuvres - 4, Tank Command - 1, Tank Command - 2, Tank Command - 3, Tank Command - 4, High Velocity Bullet - 1, High Velocity Bullet - 2, High Velocity Bullet - 3, High Velocity Bullet - 4, Under Attack - 1, Under Attack - 2, Under Attack - 3, Under Attack - 4, Starship - 1, Starship - 2

OK | Cancel

✪

Mindegyik elemet csak bizonyos helyre helyezhetünk el, amit azonban ne értsünk félre, nem a mi alkotói szabadságunkat rövidítették meg, hanem a készítők saját elmondása szerint saját tapasztalataik alapján azokat a pozíciókat hagyták meg, ahol úgy tudjuk elhelyezni az elemeket, hogy azok ne zavarják, hanem élvezetesebbé tegyék a játékot. Állításuk szerint ők heteket töltöttek az előnytelen pozíciók kiküszöbölésével.

✪

Mint az az eddigiekből is kiderülhetett, ez **valójában egy felhasználói és egy játékprogram keveréke. Windows alatt futtatva egyszerű ikonok és jól megszokott menüsorok segítségével állíthatjuk össze álmaink pályáját.** Harminckét háttért elöre rajzolt háttért vehetünk alapul, illetve (a CD-n található PaintShop shareware program segítségével) saját rajzokat, fotókat importálhatunk a játékba, illetve természetesen az előregyártott háttereket is exportálhatjuk egyéb célokra a programból. Következhet az alapparaméterek beállítása, tehát a karok mozgási sebessége, a kis gombák ereje, a rugós falak ereje, az asztal dőlésszöge, illetve a felbontás nagysága. Miután ezzel megvagyunk, kiválaszthatjuk az elhelyezendő objektumokat. Ezek a következők lehetnek:





- **jet bumpers (gombák):** standard felszerelés, mely ellövi magától a golyót. Összesen harminckét fajtából választhatunk. Beállíthatjuk a pontmennyiséget, amennyit év (500-5000), a kapható bónusz mennyiségét (100-2500000 pont, ami csak a labda elvesztésekkor íródik fel pontjainkhoz), a hangeffektet, valamint a lökése erejét 0 és 100% között.
- **kickers (rugós fal):** ugyanúgy állítható, mint az előző. Huszonnégy fajtája van.
- **touch pads (rögzített érzékelő "pajzsok"):** érzékelik a találatot, de a helyükön maradnak. Többet kell eltalálni valamilyen ajándékért, mivel általában csoportosan kerülnek elhelyezésre. Ha elveszítjük a golyót, az itt elért eredményünk elvész.
- **drop targets (nem rögzített célok):** ha eltaláljuk őket, eltűnnek, egyébként ugyanúgy állíthatók, mint az előzőek. A touch paddal együtt adhatunk hozzájuk ajándékokat, valamint kijelölhetjük az ajándék fajtáját: collect vagy enable. Ha collect, akkor a megfelelő célpontok eltalálásakor automatikusan megkapjuk az ajándékot, míg az enable választásakor meg kell azt szereznünk.
- **rollover switches (földből kiálló kapcsolók):** tisztára mint az előző.
- **decals (díszletek):** nincs szerepük a díszítésen és hangulatteremtésen kívül. Tükrözhetjük és forgathatjuk őket.
- **lights (fények):** adott díjhoz járulhat, annak elérésekor felvillan.
- **static pins:** álló gumis pálcikák, amik csak a labdát terelik.

✪

Egyéb elhelyezhető tereptárgyak lehetnek a labdacsapdás, alagutak, rámpák. A díjak a következőek lehetnek:

- **extra labda.**
- **visszatartott bónusz:** a bónuszt a következő labdánk kapja meg, így ott hamarabb kaphatunk valai díjat.
- **visszatartott multi-bónusz:** mint az előző, csak a multi-bónuszokat tartja vissza.
- **jackpot:** 20000000 vagy több pont.
- **super jackpot:** 50000000 pont vagy több.
- **jobb-bal kickback:** a jobb-bal oldali "lefolyóból" 60 másodpercig visszajön a labda.
- **rövid kickback:** 30 másodpercig mindkét oldalról visszajön a golyó.
- **multilabda:** 3 vagy több labda, egyszerre.
- **plusz ezrek**
- **plusz milliók**
- **multi bónusz:** szorzódik a bónuszunk.
- **5-60 másodperces "tudáslövés":** ha adott helyre adott idő alatt többször belőjük a golyót, milliókat kasszírozunk.

✪

Ezeken kívül természetesen még rengeteg dolgot beállíthatunk, de nem akarom lelőni a poénokat. A lehetséges beállításokkal több száz vagy ezer féle asztalt tervezhetünk, rengeteg grafikai és hanghatást vethetünk be, akár "hozott anyagból" teljesen nulláról kezdve tényleg egyéni pályát dobhatunk össze. Egyetlen flipperes gyűjteményből sem hiányozhat.

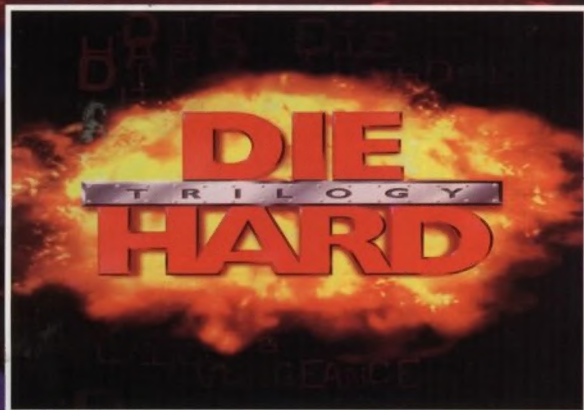
pinball c.k. Kiadja: 21st C.E.

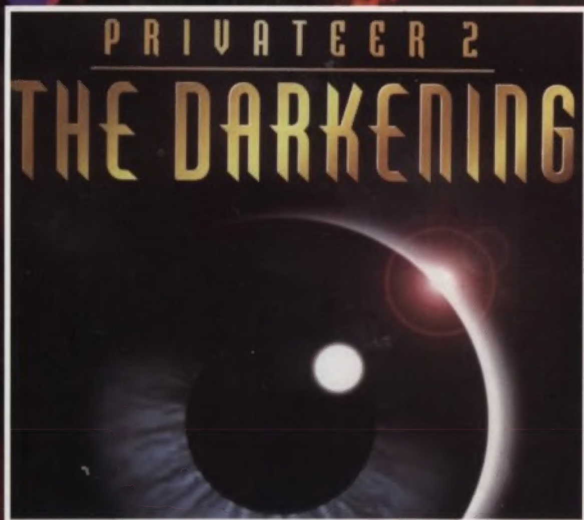
PC: 486/66, 4MB RAM, WIN95, CD, SB

88%

Az ELECTRONIC ARTS Karácsonyi játékválasztékát keresd valamennyi 576KByte shopban és a jobb viszonteladóknál!

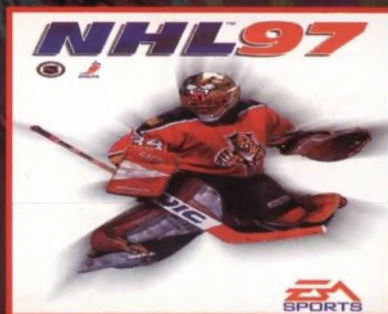
VALAMENNYI JÁTÉK MEGJELENIK PC CD-ROM-RA KARÁCSONYIG!













További információkért hívd a 112-6415-ös telefonszámot.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

100 AIRBORNE ACTION	1999
100 ARCADE ACTION	1999
100 BOARD & STRATEGY	1999
100 CASINO & CARD ACT.	1999
100 CLASSIC ACTION	1999
100 FIGHTING ACTION	1999
100 KIDS ACTION	1999
100 RACING ACTION	1999
100 SPORTS ACTION	1999
1000 GAMES ENCYC.	2999
11TH HOUR	9999
1942 PAC.AIR WAR G.	3999
1944 ACROS THE RHINE	3999
3D ACTION GAMES	2999
7TH GUEST	2999
ABC W.WORLD OF A.	10999
ABSOLUTE PINBALL	9999
ABUSE	9999
ACES OVER EUROPE	2999
AD&D LEGEND SERIES	6999
ADV. CIVILIZATION	9999
AFTERLIFE	11999
AIRBORN RANGER	1999
AL UNSER JR ARC. RACE	2999
ALBION	9999
ALEX D. PRO HOCKEY	3999
ALIEN BREED TOW.A.	5999
ALIEN INCIDENT	7999
ALIEN ODYSSEY	3999
ARCADE EXPLOSION	1999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999
ARCADE GAMES	2999
ARCHER MC. POOL	3999
ARCHIBALD	5999
ASCENDANCY	3999
ASSAULT RIGS	4999
ATTACK STACK COLL.	7999
BATMAN FOREVER	3999
BATTLE ACTION GAMES	2999
BEAT THE HOUSE	7999
BENEATH A STEEL SKY	4999
BEST 3D GAMES	2999
BEST OF GAMES 95	2999
BEST WINDOWS GAMES	2999
BIG RED RACING	3999
BIG HURT BASEBALL	5999
BIRDS OF PREY	3999
BLACK KNIGHT	3999
BLAKE STONE	2999
BLOODNET	3999
BLOODWING	3999
BUBBLE BOBBLE	9999
BUGS	9999
BUREAU 13	3999
BUZZ ALDRIN RACE	3999
CADILLACS DINOSAURS	4999
CANNON FODDER 2	2999
CAPITALISM	4999
CAR & DRIVER	2999
CASINO & CARD GAMES	2999
CENTRAL INTELIGENCE	3999
CHAMPIONSHIP POOL	2999
CHAOS CONTROL	3999
CHRONICLES OF THE S.	9999
CHRONOMASTER	4999
CIVILIZATION	3999
CIVILIZATION 2	10999
COM & CONQ + DUNE II	9999
COMANCHE 3.0	HIVJ
COMBAT CLASSICS 3	4999
COMMANDER BLOOD	3999
COMPL.DAVIS CUP TENNIS	9999
CONQUERROR AD 1086	9999
CREATURE SHOCK	HIVJ
CRUSADER NO REGRET	9999
CYBER MAGE	9999
CYBER SPEED	4999
CYBERIA 2	9999
D	4999
D1000	3999
DARK FORCES	4999
DARKER	3999
DAWN PATROL	2999
DAY OF TENTACLE	3999
DESERT STRIKE	2999
DID S VIRTUAL WORLDS	4999
DIE HARD TRILOGY	HIVJ
DREAMWEB	3999
DUKE NUKEM 2	2999
DUNE	2999
DUNE 2	3999
DUNGEON KEEPER	HIVJ
DUNGEON MASTER II	3999
DUST	3999
EARTH SIEGE	3999
EARTH SIEGE 2	9999
ECSTATICA	3999
EF2000 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	11999
EIGHT BALL DELUXE	2999
ELDER SCROLLS ARENA	3999
ELF	1999
EMPIRE SOCCER	1999
EVOLUTION CIV. II DATA	4999
EXTREME GAMES	4999
EXTREME PINBALL	3999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999
EYE OF BEHOLDER 3	2999
F117A	2999
F14 FLEET DEF. + SCEN.	3999
F15 STRIKE EAGLE III	3999
F22 LIGHTNING II	11999
FABLE	10999
FADE TO BLACK	9999
FAST ATTACK	9999
FIELDS OF GLORY	HIVJ
FIFA 97	HIVJ
FLASHBACK	3999
FOOTBALL GLORY	2999
FORMULA 1 GP	3999
FORMULA 1 GP 2 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	9999
FRANKENSTEIN	1999
FREDDY PHARKAS	3999
FRONT LINES	4999
FULL THROTTLE	4999
FUN PACK	2999
FUN PACK 2	2999
FUN PACK 3	2999
GABRIEL KNIGHT 2	9999
GENE MACHINE	9999
GENEWARS	11999
GOBLINS 1-2	2999
GRAND MASTER CHESS	2999
GRAND PRIX MANAGER	9999
GREAT NAVAL BATTLES 2	3999
GUILTY	4999
HAND OF FATE	HIVJ
HARDLINE	9999
HELLFIRE ZONE	3999
HERETIC SHADOW O. S.	4999
HERO QUEST	1999
HEROES OF THE 357TH	2999
HI OCTANE	3999
HOOK+LEGEND OF KYR.	4999
I HAVE NO MOUTH ...	6999
INDIANA JONES 4	2999
INDIANAPOLIS 500	2999
INDY CAR RACING	2999
INDY CAR RACING 2	9999
INFERNO	3999
INT. ATHLETICS	1999
INT. SOCCER	1999
INT. TENNIS	1999
IRON ASSAULT	3999
JACK THE RIPPER	3999
JIMY WHITE SNOOKER	3999
JOHNNY BAZOKATONE	3999
JUDGE DREDD	3999
JUNGLE BOOK	8999
JUNGLE STRIKE	2999
KID S KIT 4-7	9999
KID S KIT 8-12	9999
KINGDOM FAR REACHES	5999
KINGS TABLE	2999
KYRANDIA 3	3999
LABYRINTH OF TIME	3999
LAST DINASTY	6999
LAURA BOW 2	2999
LEGEND OF KYRANDIA	3999
LINKS 386	3999
LITTIL DIVIL	2999
LITTLE BIG ADVENTURE	3999
LOADSTAR	3999
LODERUNNER	3999
LORDS OF MIDNIGHT	3999
LOST EDEN	3999
LOST FILES OF S.HOLMES	3999
LOST IN TIME	2999
LOTUS 3	1999
MAGIC CARPET	3999
MAGIC CARPET DATA	4999
MANIAC SPORTS	3999
MANIC KARTS	3999
MASTER PIECE COLL.	9999
MAXIMUM ROAD RACE	3999
MEGA GAMES	2999
MEGAPAK 3	9999
MEGAPAK 4	9999
MEGAPAK 6	9999
MEGARACE 2	9999
MICROCOSM	4999
MORTAL COIL	3999
MUPPETS INSIDE	7999
NASCAR	3999
NASCAR TRACK PACK	4999
NATO FIGHTERS	5999
NAVY STRIKE	HIVJ
NBA LIVE 97	HIVJ
NEED FOR SPEED SPEC.	9999
NETWORK Q RAC RALLY	9999
NHL 95 CLASSIC	3999
NHL 97 HOCKEY	10999
NIGEL MANSELL W.CH.	1999
NOCTROPOLIS	3999
NOMAD	2999
NORMALITY	4999
OFFENSIVE	4999
OLYMPIC GAMES	9999
OLYMPIC SOCCER 96	9999
ONE IN A MILLION SEX	4999
OVERLORD	2999
PANDORA DIRECTIVE	11999
PATRICIAN	3999
PBA BOWLING	3999
PINBALL 2000	2999
PINBALL CONSTR. KIT	10999
PIRATES GOLD	3999
PIZZA TYCOON	3999
PLAYER MANGER 2	3999
POWER DRIVE	6999
PRIMAL RAGE	3999
PRINCE OF PERSIA 1-2	7999
PRIVATEER	3999
PRIVATEER 2	HIVJ
PRO PINBALL - THE WEB	7999
PSYCHIC DETECTIVE	3999
PUSH OVER	1999
PUTT PUTT MOON	5999
PUTT PUTT PARADE	5999
PYROTECHNICA	3999
QUAKE	9999
RAILROAD TYC. DELUXE	3999
RALLY CHAMPIONSHIP	2999
RAPTOR	2999
RAYMAN	9999
REBEL ASSAULT	3999
RETRIBUTION	3999
RETURN FIRE	9999
REVOLUTION X	6999
RIDDLE OF MASTER LU	4999
RISE OF ROBOTS 2	6999
RISE OF TRIAD	3999
ROAD RASH	9999
ROAD WARRIORS	2999
SAM & MAX	3999
SCREAMER	HIVJ
SEA LEGENDS	9999
SENSIBLE GOLF	3999
SENSIBLE SOCCER	5999
SEPARATION ANXIETY	3999
SETTLERS II	9999
SHADOW CASTER	4999
SHAREWARE PACK	5999
SHELLSHOCK	4999
SHERLOCK H. ROSE TATO	11999
SHIVERS	3999
SHOCK WAVE ASSAULT	3999
SILENT STEEL	3999
SILENT THUNDER	9999
SILVERLOAD	3999
SIM CITY	3999
SLEEPWALKER	1999
SLIPSTREAM 5000	3999
SONIC	9999
SPACE BUCKS	9999
SPACE HULK	2999
SPACE HULK VOTBA	6999
SPACE QUEST 6	3999
SPECTRE VR	3999
SPEED HASTE	4999
SPELLCASTING PARTY P.	3999
SPUD	4999
STAR BALL	3999
STAR CRUSADER	3999
STAR TREK JUDG.RIT.	2999
STAR TREK JUDG.RIT.	6999
STARLORD	3999
STEEL PANTHERS	4999
STORM	9999
STREET FIGHTER 2	3999
STRIKE COMMANDER	3999
STRIKER 96	9999
SU 27 FLANKER	4999
SUBWAR 2050 +SCEN.	3999
SUMMER GAMES SEX	4999
SUPER CARS INT.	2999
SUPER KARTS	3999
SUPER STREET FIGHTER 2	4999
SUPERSKI PRO	3999
SYNDICATE PLUS	3999
SYSTEM SHOCK	2999
SYSTEM SHOCK	7999
SYNDICATE WARS	10999
TEAM F1	10999
TEK WAR	3999
TERMINAL VELOCITY	3999
TERRA NOVA	3999
TFX	3999
THE DIG	9999
THE SKIN GAME GOLF	5999
THEXDER	3999
THIS MEANS WAR	3999
THUNDER HAWK 2	3999
THUNDER HAWK 2	7999
TIE FIGHTER COLL. CD	4999
TILT	3999
TILT	9999
TIME GATE (MAGYAR LEIRÁSSAL)	5999
TOP 100 WIN GAMES VIII	1999
TOP GUN	4999
TORINS PASSAGE	3999
TOSHINDEN	10999
TOUCHE ADV.OF 5TH M.	9999
TRACK ATTACK	3999
TRANSPORT TYC. + W.ED.	3999
TRANSPORT TYCOON	6999
UFO ENEMY UNKNOWN	3999
ULTIMA UNDERWORLD	2999
ULTIMATE SOCCER ENC.	9999
UNDER A KILLING MOON	HIVJ
UNIVERSE	4999
US MARINE FIGHTERS	5999
VIRTUA FIGHTER	9999
VIRTUAL POOL	7999
VODOO LONGUE	3999
VOLFIED & PIPE MANIA	1999
WACKY WHEELS	2999
WAR COLLEGE	9999
WAR COMMAND EXPL.	1999
WARCRAFT II	10999
WARHAMMER	9999
WEREVOLF VS COM.	4999
WETLANDS	3999
WHITE LINE COMPIL.	8999
WING COMMANDER	2999
WING COMMANDER III	4999
WING COMMANDER IV (MAGYAR LEIRÁSSAL)	9999
WINGS OF GLORY	3999
WITCHAVEN	3999
WITCHAWEN II	3999
WIZKID	1999
WORLD RALLY FEVER	3999
WORMS	7999
WORMS UNITED	7999
WRATH OF GODS	3999
WWF WRESTL. ARCADE	7999
X WING COLLECTORS	4999
XANTH	3999
Z	9999
ZEPPELIN	3999
ZOMBIE DINOS	6999
ZONE RAIDERS	3999
ZOOL	1999
ZOOL 2	2999

1+5 JÁTÉK

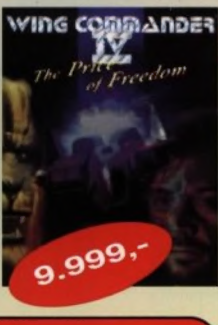
1000 MIGLIA	1999
BLADE WARRIOR	1999
BLUES BROTHERS	1999
BOMBUZAL	1999
CRAZY CARS 3	1999
DELUX STRIP POKER	1999
F15 STRIKE EAGLE	1999
F19 STEALTH FIGHTER	1999
GRAND PRIX CIRCUIT	1999
GRAND PRIX MASTER	1999
GUNSHIP	1999
INT.ATHLETICS	1999
ISHAR 2	1999
LAST NINJA 2	1999
M1 TANK PLATOON	1999
PREDATOR 2	1999
SUPER TETRIS	1999
TITUS THE FOX	1999
TV SPORTS BASKETBAL	1999

1+50 JÁTÉK

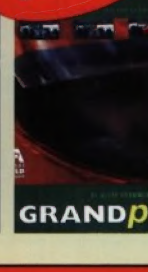
F15 STRIKE EAGLE	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999
GUNSHIP	3999
KNIGHTS OF SKY	3999
M1 TANK PLATOON	3999
SPECIAL FORCES	3999

MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL MEGJELENT JÁTÉKAINK









VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGUNK

Magyar nyelvű kézikönyvvel kaphatók a Virgin White Label, a Ocean Hit Squad és a Microprose Power Plus sorozatai. Legendás játékok megdöbbentően alacsony áron!

Listánkban ezek a játékok kék színnel vannak jelölve.

PC 3.5" LEMEZES

JÁTÉKOK

ALL DOGS GO TO H.	1999
ANC.ART OF WAR IN S.	4999
BATTLE ISLE DATA	3999
BATTLE ISLE II	4999
BIG RED ADVENTURE	3999
BREAKTHRU	3999
BUDOKAN	2999
CIVILIZATION	3999
COMANCHE	7999
CRUISE FOR A CORPSE	2499
CYBER RACE	3999
DAEMONSGATE	3999
DARKER	6999
DAY OF TENTACLE	5999
DELTA V	2999
DESCENT	3999
DESERT STRIKE	3999
DREAMWEB	2999
DUKE NUKEM 2	2999
DUNE II	2999
DUNGEON MASTER II	5999
EARTH SIEGE	6999
EL FISH	3999
EYE OF BEHOLDER	2999
EYE OF BEHOLDER 2	2999
EYE OF BEHOLDER 3	2999
F14 FLEET DEF. SCEN.	3999
F29 RETALIATOR	3999
FLUX	2999
FREE DC	4499
GUILTY	3999
HAND OF FATE -KYR.2	3999
HEIMDALL 2	2999
INDIANA J.DESKT.ADV.	2999
INDIANAPOLIS 500	2999
INFERNO	5999
JAGGED ALIANCE	6999
JURASSIC PARK	3999
KA 50 HOKUM	3999
LITTLE BIG ADVENTURE	3999
LOMBARD RAC RALLY	2999
LOW BLOW	2999
MARIO ANDRETTI R.CH.	2999
MIDWINTER	1999
MIDWINTER II	2499
MURDER	1999
NHL HOCKEY	4999
PACIFIC ISLAND	3499
PATRICIAN	4999
PATRIOT	4999
PEPPER S ADVENTURE	2999
PIZZA TYCOON	4999
POPULOUS II	2999
POWERMONGER	2999
PROJECT X	3999
PYROTECHNICA	3499
RAMPART	2999
RAPTOR	2999
REALMS	2999
RETRIBUTION	3999
RETURN OF PHANTOM	5999
REX NEBULAR	4999
RINGWORLD	3999
ROBOCOP 3	2999
SECRET WEAPONS O.L W	3999
SENSIBLE GOLF	7999
SETTLERS	5999
SHADOW LANDS	2999
SLIPSTREAM 5000	4999
SPACE HULK	2999
SPECTRE VR	5999
STAR CONTROLL II	4999
STAR CRUSADER	5999
STARLORD	3999
SUMMER CHALLENGE	2999
SUPER STREET FIGHTER 2	4999
SYSTEM SHOCK	6999
TEAM YANKEE	2999
TEENAGE HERO TURTLES	1499
TEST DRIVE 2	2999
TRANSPORT TYC.W.EDIT	3999
ULTIMA VI	4999
ULTIMA VII	3999
UNIVERSE	3999
WACKY WHEELS	2999
WWF 2 EUROPEAN R.	2999
X WING IMPERIAL PURS.	3999
ZEPPELIN	3999

ANGOL ÚJSÁGOK

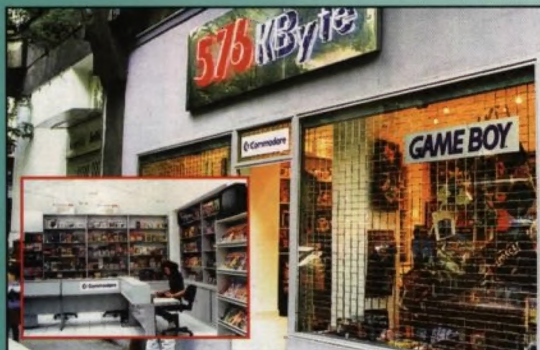
PC GAMES +CD	1599
PC FORMAT +CD	1599
EDGE	999
EGM	999
EGM2	999
GAME PRO	999
SEGA SATURN OFFICIAL	999
PSX OFFICIAL (PSX) + CD	1999

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151





Új helyeken is találkozhatsz PC CD-ROM választékunkkal!

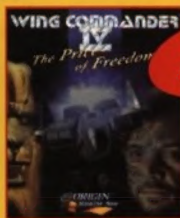
ÁPISZ
V. kerület,
Kossuth Lajos utca 2/A

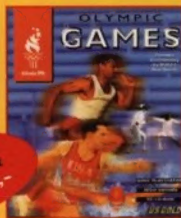
Duna Plaza-beli LIBRI könyvesbolt
(Váci út 178., földszint)

Pólus Center-beli LIBRI könyvesbolt
(XV. ker. Szentmihályi u. 131.)

A nagy sikerre való tekintettel kizárólag a LIBRI könyvesboltokban december 10-ig akciós áron vásárolhatjátok meg az alábbi játékokat!









ÁRESÉS!

Az árlistánkban kiemelt PC CD-ROM játékaink fantasztikus reklámáron!

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD ROM akciónk csak e szelvény bemutatásával érvényes.
Vásárláskor hozd magaddal, vagy küldd el megrendeléseddel.
Akciónk december 15-ig érvényes!